MSX POCKET BANK 8

ポケットバンク

気分はすっかりトロピカル！

プログラムD.J.

アスキー南国放送局



楽しいおしゃべりと音楽でおとどけする
ショート・ショートプログラム集

アスキー出版局

MSX POCKET BANK 8

プログラムD.J.

アスキー南国放送局

アスキー出版局

表紙デザイン　HIT STUDIO
表紙イラストレーション　高橋キンタロー
本文イラストレーション　石渡希和子

INTRODUCTION

………ガガガ，ピーピーピー，ィンガガガ………こちらアスキー南国放送局．

たのしい音楽とおしゃべり，そしてライトでヘルシーな感覚がウリの ショート・ショートプログラムを満載したプログラムジョッキーのはじまりだっ．

いつもはTOKIOの真ん中で，コンクリート見上げて放送しているアスキーも，今日はトクベツ．ヤシの木しげる南国地方からトロピカル気分いっぱいの放送だよ．

もちろん，こちらの天気は年中無休の無限大．めいっぱい熱くて，めいっぱい涼しいぜ．この放送を夏聞く人も，冬聞く人も，梅雨なんかに聞いてる人も関係なく，南の国にトリップしよう．

用意するものはMSXとプレーヤ，それからほんの少しの想像力だけだ．これさえあればキミも南の住人になれるだろう．退屈なんてむずかしいことは，このDJを聞いてる限り起こりっこないさ．

用意はいいかい．

ASCII SOUTH BROADCASTING

ASCII SOUTH BROADCASTING



Que Sheet

アスキー南国放送局 タイム・テーブル

AM 5:00



Early in the morning

AM 9:00



Breakfast

AM 12:00



Lunch with Light BEER

PM 4:00



AFTERNOON TEA

PM 7:00



Dancing on the Beach

PM 11:00



Soulful Night

COLUMN 1

このDJの正しい聞き方（その1　用意するもの）

■まずMSXについて

このDJの主役であり，中心的存在となる大切なものです．ない人は友達から借りるとか，親におねだりするとか，ない知恵を絞って手配してください．パソコンショップでねばってタダ借りするというのは感性の上からもいただけません．購入する際は，それぞれのMSXの個性に注目し，「MSXマガジン(㈱アスキーの雑誌)」などで研究して買うのがよいでしょう．

このDJの中で紹介するプログラムは，近々発売されるMSX-Disk BASIC上での使用も含めて，全てのMSXシステムで使うことができます．あっと，ちがった．一部MSX本体とディスプレイの他にプリンタを必要とするものもあります．持ってない人はかんべんね．

■レコードについて

このDJの脇役であり，実は主役をおびやかすほどの自己主張を持った存在です．ASCII南国放送局は，電波媒体によらないDJという，カッコイイ設定なのでレコードは自分で回しましょう．ステレオとか，ラジカセなどが必要ですが，なんとかなるでしょう．選曲は，へんくつにならない程度にちょっとマイナーです．メジャーなのしか聞かない人は，これを機会に勉強してね．

ASCII SOUTH BROADCASTING

A.M.5:00

Early in the morning

—DJ　T.フライト—

Early in the morning.
午前5時からの放送は，ゆったりとした朝の時間をおとどけする，早起きジョッキー．静かな南の島の朝を，たいせつにたいせつに音楽とプログラムでつつみました．

ASCII SOUTH BROADCASTING

皆さん，おはよう．気分はいかが？

きのうを引きずったままの人も，きょうをいつもより早く始めた人も，ポップなプログラムと，さわやかさいっぱいの音楽でお送りする南国放送，早起きジョッキーに耳を傾けてね．

天体観測の夜

では，DJ 最初のプログラム．ゆうべから続いた天体観測のあと片づけをしている科学者の皆さんのために，心やすらぐプログラムをお送りします．プログラム名は「天体観測の夜」．

さて，プログラムの使い方です．RUNさせたら20以上の好きな数を打ち込んでください．しばらくすると惑星が太陽の周りを回り始めます．

惑星の数は最初に入れた数の約数なので，割り切れる数を入れるとよいでしょう．ゆったりと回る惑星を見ると，「それでも地球は回る」と言った科学者のことを思い出します．



ローリー・アンダーソン
「BIG SCIENCE」
輸入盤　WB K57002

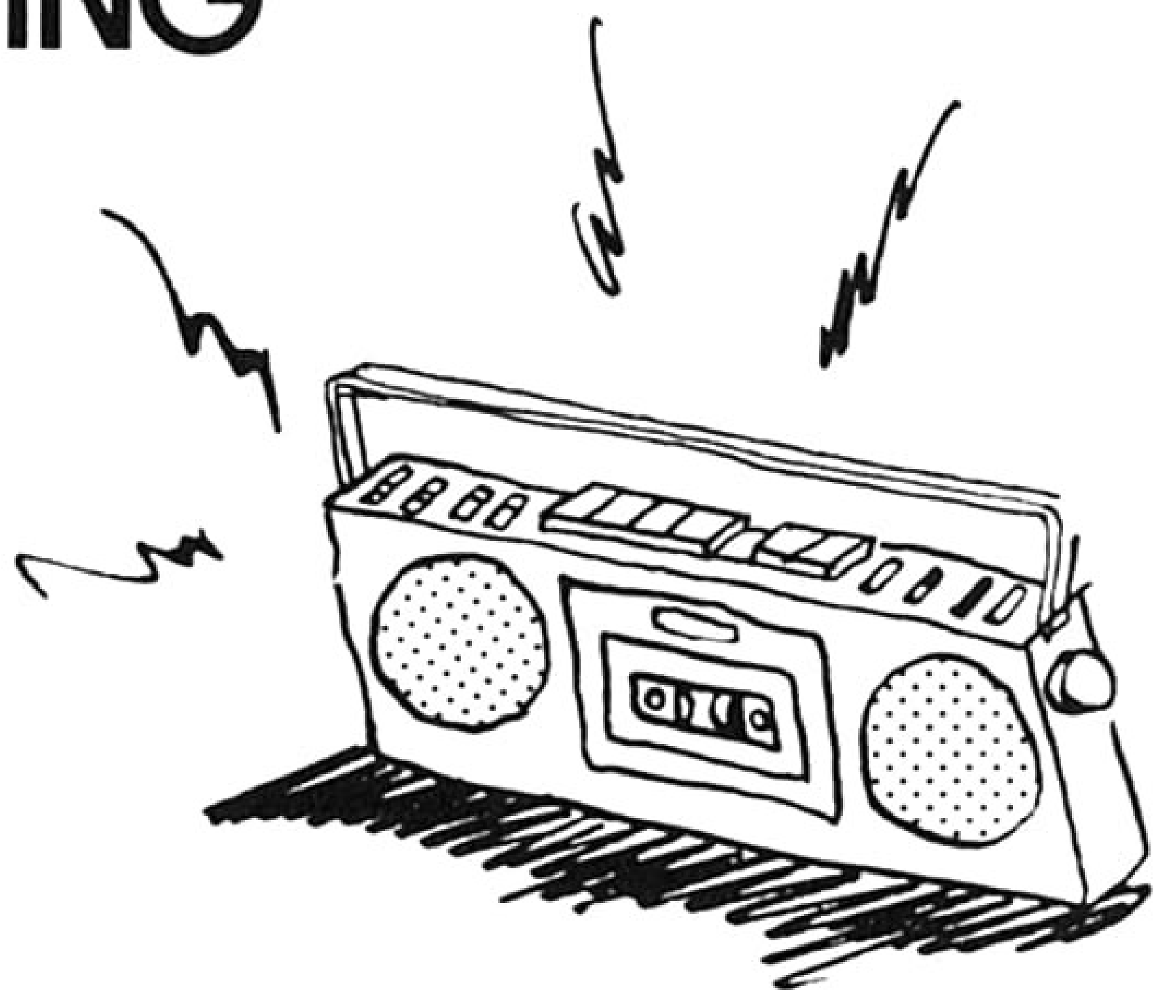
そして BGM には，ローリー・アンダーソンのちょっと前の LP「BIG SCIENCE」から“Oh! Superman”をどうぞ．

ローリー・アンダーソンといえば，音楽のみにとどまらず，美術，演劇，とあらゆる分野のものを編みあげてしまう，今や最も注目されているパフォーマーのひとり．このアルバムだけ聞いても，ただならぬ人であることは容易にわかるでしょう．

```
100 '*** てんたいかんそく の よる **
110 SCREEN 1:WIDTH 28
120 DEFINT C,D,J,N-Q,X,Y
130 INPUT "わりやすい すうじ(100-256) を 1つ";L
140 DIM C(14)
150 FOR J=20 TO L
160   IF L MOD J=0 THEN C(N)=J:N=N+1
170 NEXT
180 PRINT N;"この わくせい を まわします"
190 C=N-1:H=90/N:N=0:D=L
200 DIM X(D,C),Y(D,C)
210 P#=3.1415926535898#
220 PRINT "ちょっと まっててね"
230 FOR J=0 TO C
240   K=RND(-TIME)*P#/2:L=C(J)/2:M=H*(J+1)
250   FOR I=0 TO P#*2 STEP P#/L
260     A=COS(I+K):B=SIN(I)
270     X(N,J)=A*M*1.5+128:Y(N,J)=B*M+96:N=N+1
280   NEXT
290   N=0
300 NEXT
310 COLOR 15,1,1:SCREEN 2:SPRITE$(0)="♠"
320 CIRCLE(128,96),4:PAINT(128,96)
330 N=0
340 FOR J=0 TO C
350   PUT SPRITE J,(X(N MOD C(J),J),Y(N MOD C(J),J)),15-J,0
360 NEXT
370 N=N+1
380 IF N=D THEN 330 ELSE 340
```



ASCII SOUTH BROADCASTING



ベッドの中できょうの日付を思い出そうとしている人のために，そして，まだ夢の中で，何億年もの太古から，宇宙の彼方に続く時を駆けめぐるあなたに送るプログラム，「ディ・トリップ」を走らせましょう．

必要なのは，あなたの心臓の鼓動を好きなだけ数えた年月に，思い出せるかぎりの忘れたくない日々を差し引き，目をとじて言葉をさえぎること．

いつなり，どこなりとどうぞ．

ディ・トリップ

時間をトリップする一番簡単な方法は，次のとおり．

RUN
XXXX〔年〕 RETURN
XX〔月〕 RETURN

「聞きたまえ

ビリー・ピルグリムは時間の中に解き放たれた．

ビリーは老いぼれた男やもめになって眠りにおち，自分の結婚式当日に目覚めた．あるドアから1955年にはいり，1941年，別のドアから歩みでた．そのドアをふたたび通りぬけると，そこは1963年だった．自分の誕生と死を何回みたかわからない，と彼はいう．そのあいだにあらゆるできごとをいきあたりばったりに訪問している．」

――カート・ヴォネガット「スローターハウス５」早川書房，伊藤典夫訳より．

音楽はスタイル・カウンシルの“My ever changing mood”でいきましょう．

```
100 '*** ﾃﾞｨ･ﾄﾘｯﾌﾟ ***
110 SCREEN 1:WIDTH 28:KEY OFF:CLS
120 DIM CH(12)
130 FOR MI=1 TO 12:READ MT:CH(MI)=MT+28:NEXT
140 PRINT "ｶﾚﾝﾀﾞｰをひょうじします"
150 GOSUB 180:GOSUB 270:GOSUB 300:GOSUB 420
160 END
170 DATA 3,0,3,2,3,2,3,3,2,3,2,3
180 INPUT"Hを にゅうりょくして ください";YI$:YF$=LEFT$(YI$,1)
190 IF YF$>="a" AND YF$=<"z" THEN YF$=CHR$(ASC(YF$)-32)
200 YS$=MID$(YI$,2):YS=VAL(YS$)
210 IF YF$="S" THEN JY=YS+1925:CT$="しょうわ"+YS$
220 IF YF$="T" THEN JY=YS+1911:CT$="たいしょう"+YS$
230 IF YF$="M" THEN JY=YS+1867:CT$="めいじ"+YS$
240 IF YF$=<"9" THEN JY=VAL(YI$):CT$="せいれき"+YI$
250 IF JY>=4 AND JY=INT(JY) THEN RETURN
260 GOTO 180
270 INPUT"Aを にゅうりょくして ください";JM
280 IF JM>=1 AND JM=<12 AND JM=INT(JM) THEN RETURN
290 GOTO 270
300 JU=(JY+4712)*366+(JM-1)*31
310 IF JM>2 THEN JU=JU-INT((JM-2)*2/5)-2
320 JU=JU-INT(INT((JU+307)/366)*3/4)
330 IF JU>2299170# THEN 370
340 IF JY/4=INT(JY/4) AND JM=2 THEN JF=1:RETURN
350 IF JY=1582 AND JM=10 THEN JF=2:RETURN
360 JF=0:RETURN
370 JU=JU-INT(INT((JU-2268992#)/36525!)*3/4)-10
380 IF JY/4<>INT(JY/4) OR JM<>2 THEN JF=0:RETURN
390 IF JY/100<>INT(JY/100) THEN JF=3:RETURN
400 IF JY/400=INT(JY/400) THEN JF=3:RETURN
410 JF=0:RETURN
420 PRINT:PRINT
430 CT$=CT$+"H"+STR$(JM)+"A"
440 PRINT SPC((28-LEN(CT$))/2);CT$:PRINT
450 PRINT "    SU MO TU WE TH FR SA"
460 PRINT SPC(4);STRING$(20,"-")
470 CD=JU+1-INT((JU+1)/7)*7
480 PRINT SPC(4+CD*3);
490 IF JF=3 THEN CH=29 ELSE CH=CH(JM)
500 FOR CI=1 TO 4:GOSUB 570:NEXT
510 IF JF=2 THEN CT=15 ELSE CT=5
520 FOR CI=CT TO 23:GOSUB 570:NEXT
530 IF JF=1 THEN PRINT "** ";:IF POS(0)=25 THEN PRINT:PRINT:
PRINT SPC(4);
540 FOR CI=24 TO CH:GOSUB 570:NEXT
550 PRINT:PRINT SPC(4);STRING$(20,"-"):PRINT
560 RETURN
570 PRINT USING "## ";CI;
580 IF POS(0)=25 THEN PRINT:PRINT:PRINT SPC(4);
590 RETURN
```

ASA

さて，すっかり夜も明け，きょうの日付も確認したところで，朝にふさわしいプログラムを．

遠洋漁業の漁船の甲板では，今ごろラジオ体操がかかって，日の出を迎えていることでしょう．

そのすがすがしさいっぱいに，MSXの中にも「朝」が昇ります．

ラジオ体操　コロムビア GH-51

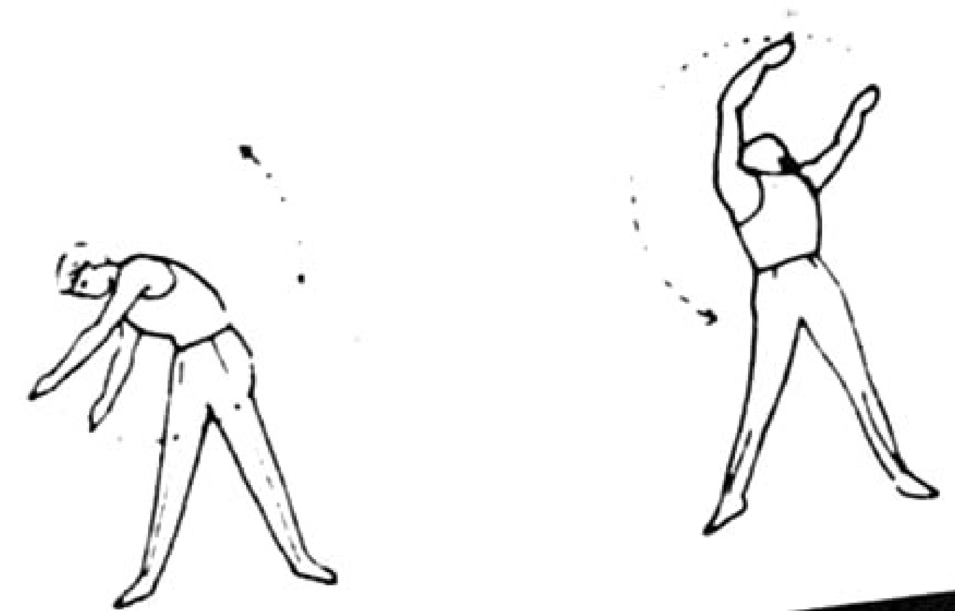


実をいいますと，このプログラムの開発にあたっては，想像を絶する労力がつぎこまれているんですよ．

プログラマーのＩ君は，某理系大学に通いながらソフトウェア開発に携わっている，まじめな勤労青年です．

そのＩ君に最初このプログラムの開発を依頼したとき，さすが職人芸を自称するＩ君も，このプログラムの壮大な構想を前には，「おねげーしますだ．それだけは勘弁してくだせー」と御代官様を演じたくらいでありました．

しかし，わがポケットバンク編集部は「こっ，このプログラムだけは，なんとしても完成させねば！」と，どもり入りでＩ君をオリに閉じ込め，「完成したらユッコちゃんとデートさせてやるからな」と，アメと鞭でプログラム開発を強行したのであります．



さてさて，どんなにすごいプログラムなのかしら．曲は「ラジオ体操　第１」が一番でしょう．



```
100 '*** ASA ***
110 SCREEN 1,1
120 COLOR 15,4,4
130 KEY OFF
140 CLS
150 DEFINT A-Z
160 FOR I=0 TO 8
170   P$=""
180   FOR J=1 TO 8
190     READ D$
200     P$=P$+CHR$(VAL("&h"+D$))
210   NEXT
220   SPRITE$(I)=P$
230 NEXT
240 FOR I=192 TO -48 STEP -1
250   FOR J=8 TO 0 STEP -1
260     PUT SPRITE J,((J MOD 3)*16+100,(J¥3)*16+I),,J
270   NEXT
280 NEXT
290 LOCATE 12,12:PRINT "END"
300 GOTO 290
310 '
320 DATA 00,07,03,03,ff,03,03,63
330 DATA 00,00,86,33,fb,03,03,33
340 DATA 00,00,0c,fe,0c,0c,0c,0c
350 DATA 3f,30,30,3f,30,30,3f,33
360 DATA fb,3b,3b,fb,3b,3b,fb,03
370 DATA fc,0c,0c,0c,0c,0c,fc,0c
380 DATA 03,03,7f,03,03,03,00,00
390 DATA 03,26,f6,0c,18,30,60,00
400 DATA 0c,0c,0c,0c,0c,7c,18,00
```



大文字物語と書いて，だいもんじモノガタリと読みます．

大文字物語

いつもちいさな文字で，ディスプレイに目をくっつけすぎてる人たち，たまには派手に目立つ文字で，標語なんかをズドーンと表示させたいもんですね．

ビックリハウスの「今日の訓示」なんかを掲げるにはぴったりです．

ほかには，離ればなれの彼女の名前を表示しちゃう，なんてのもいい．それから日めくり代わり，非常時のメッセージ表示，店の入口の案内まで，応用範囲は広いです．

ヘアカット100の「ペリカンウェスト」から“レモン消防隊”を聴きながら，プログラムを見てみましょう．1000行～1240行がサブルーチンとなっているので，他のプログラムにも簡単に組み込めますね．いろんな指定の変数名は次のとおりです．

サンプルとして，ポケットバンク・シリーズの宣伝がはいってますので，ご参考に．

SF　:「大文字」は，この色で書かれます．（0～15）
SB　:「大文字」の背後は，この色で埋められます．（0～15）
SSS:「大文字」の大きさを表す倍率です．（1～24）
SX　:「大文字」を表示する位置のX座標です．（0～255）
SY　:「大文字」を表示する位置のY座標です．（0～191）
SM$:この文字変数に，表示したいメッセージをいれておきます．

たとえば，座標(40，60)の位置に，“SOS”という文字列を，普通の文字列の4倍の大きさで，白地に赤く，表示するならば以下のように設定します．

SX＝40：SY＝60：SM$＝“SOS”：SS＝4：SF＝8：SB＝15
（X座標）（Y座標）（メッセージ）（倍率）（赤字）（白地）

そして「GOSUB 1000」を行ってください．

SS，SF，SB，およびSM$の値は，一度だけ設定しておけば，サブルーチンの実行後も変わりませんから，次の「大文字」を書くときにも利用できます．SX，SYの値は自動的に変化して，いま表示したメッセージに続く位置を指します．次々と言葉をつなげて書いていくのに便利です．

```
100 '*** た゛いもんし゛ ものか゛たり ***
110 DEFINT A-Z
120 SCREEN 2:CLS
130 SF=15:SB=4:SS=3
140 SX=70:SY=32
150 SM$="アスキーから"
160 GOSUB 1000
170 SX=13:SY=SY+32
180 SM$="MSX ホ゜ケット ハ゛ンク シリース゛"
190 GOSUB 1000
200 SX=13:SY=SY+32
210 SM$="こうひょう はつは゛いちゅう♥♥"
220 GOSUB 1000
230 GOTO 230
1000 '
1010 SA=0
1020 POKE VARPTR(SA),PEEK(4)
1030 POKE VARPTR(SA)+1,PEEK(5)
1040 FOR SI=1 TO LEN(SM$)
1050   OC=ASC(MID$(SM$,SI))
1060   IF OC=1 AND SI<LEN(SM$) THEN SI=SI+1:OC=ASC(MID$(SM$,
SI))-64
1070   GOSUB 1100
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 '
1110 IF OC<32 OR OC>127 AND OC<160 OR OC>223 THEN OA=8 ELSE
OA=6
1120 OX=SS*OA:OY=SS*8
1130 IF SX+OX>245 THEN SX=13:SY=SY+OY
1140 IF SY+OY>192 THEN SY=0
1150 LINE(SX,SY)-STEP(OX-1,OY-1),SB,BF
1160 OT=SA+OC*8
1170 FOR OI=0 TO 7
1180   OT$=RIGHT$("0000000"+BIN$(PEEK(OT+OI)),8)
1190   FOR OJ=1 TO OA
1200     IF MID$(OT$,OJ,1)="1" THEN LINE(SX+SS*OJ-SS,SY+SS*O
I)-STEP(SS-1,SS-1),SF,BF
1210   NEXT
1220 NEXT
1230 SX=SX+OX
1240 RETURN
```



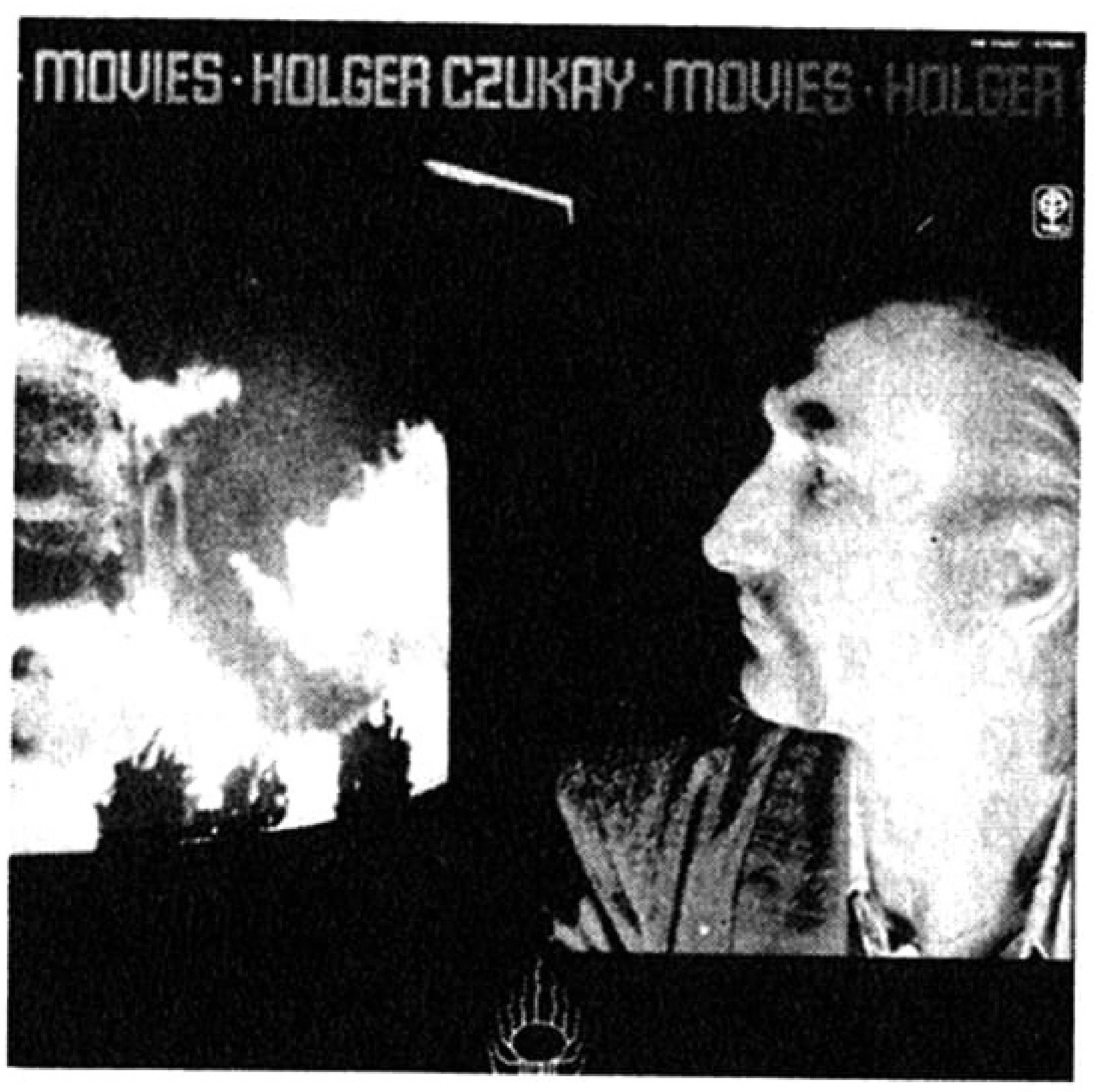
ホルガー・シューカイという人は，子供の心を持ったまま大人になってしまったすてきなおじさんのひとりで，主に音楽を作って暮らしています．

このおじさんは，あちこちで拾ってきた音や，自分の電話の声や，ラジオを録音したテープを，逆回転させたり，引っぱったり，伸ばしたりして音楽を作るのですが，ある日，南の島を旅行していると，不思議な音が聞こえてくる化石を見つけたのです．

この化石こそ，何億年もの昔に地球を闊歩(かつぽ)していた，貝の王者，アンモナイトなのでありました．

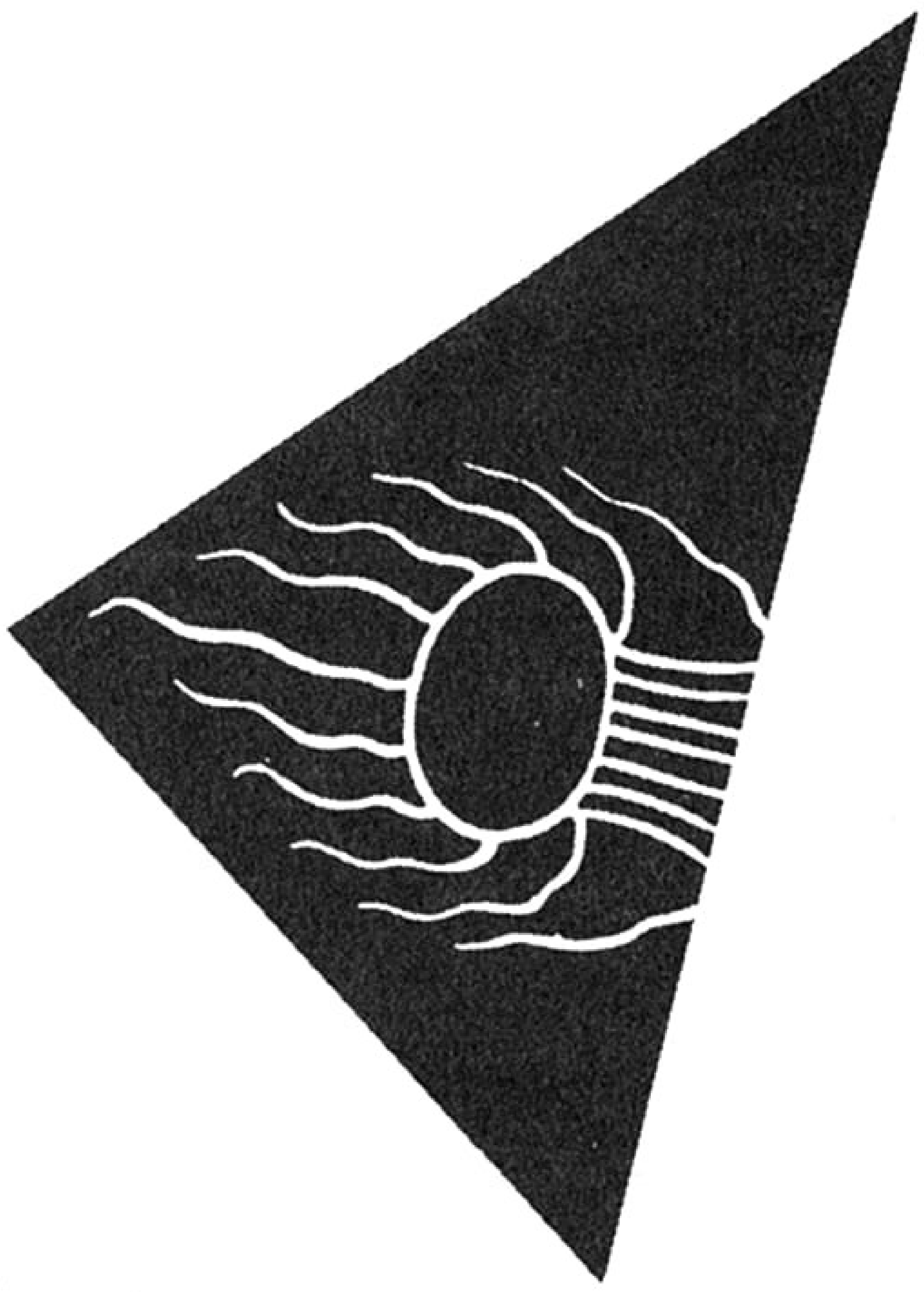
おじさんは，化石の言葉に耳を傾け，そして作ったのがこの曲です．

ホルガー・シューカイ「ペルシアン・ラヴ」
トリオAW-25007



という，ほんとかウソかわからない話から，LP「ペルシアン・ラブ」の“ペルシアン・ラブ”をどうぞ．

化石の島



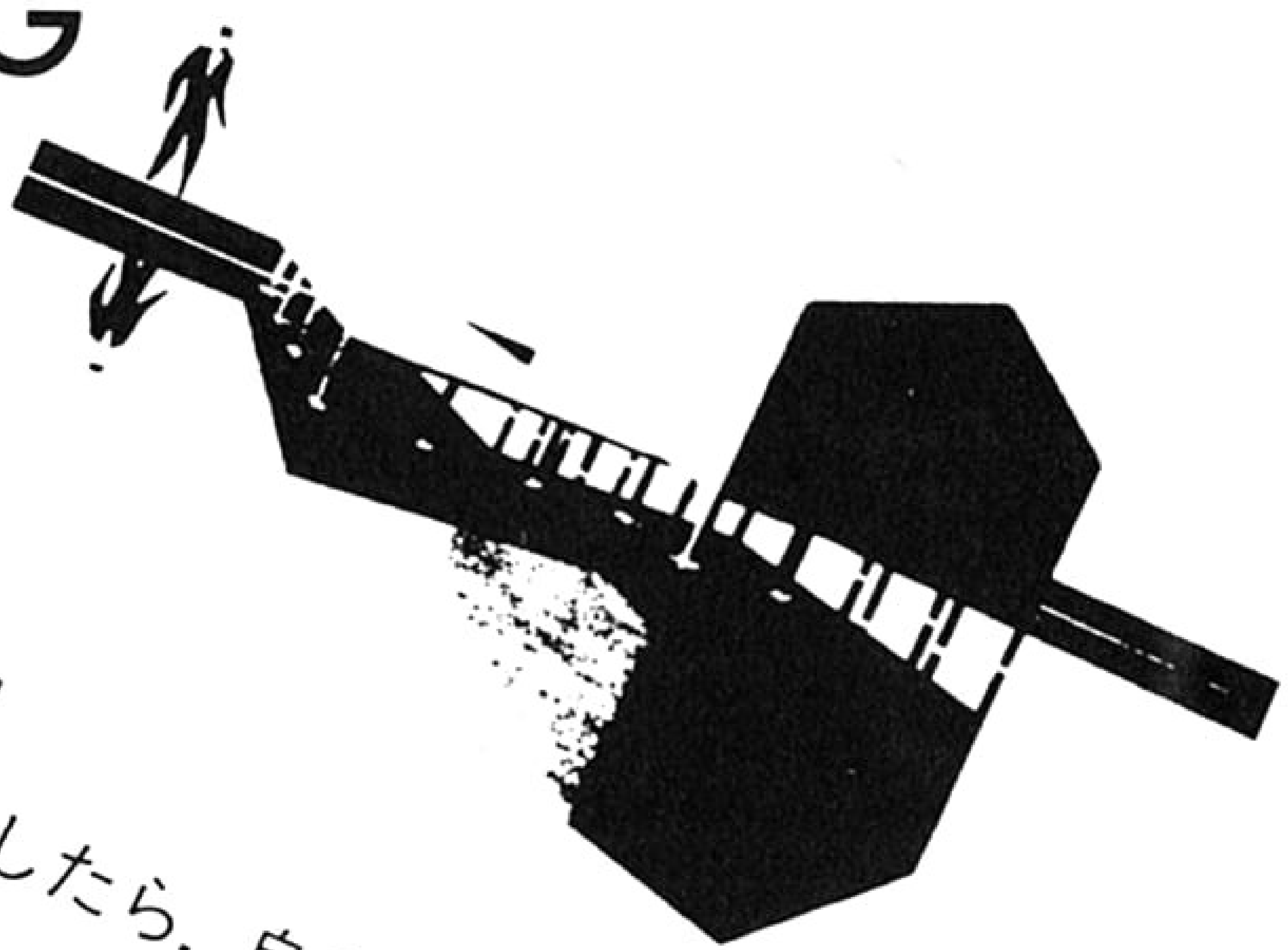
はい，肝心のプログラムは，ちょっと不気味だけれどかわいい化石の王者，アンモナイトを，画面いっぱいきれいみごとに描きます．

貝殻の部分を描いたあとの足を描く部分は，乱数を使って描いているので，実行するたんびに違って描かれますよ．きれいにいったら拍手喝采．不格好でも許してね．

プログラムの最後には，ひょうきんなおめめクリクリを実行しておしまいです．

```
100 '*** かせきの しま ***
110 ON ERROR GOTO 530
120 SCREEN 2:R=RND(-TIME)
130 PI=3.1415926535898#*2
140 PSET(150,96)
150 FOR I=0 TO 21.6 STEP .1
160   X=SIN(I)*EXP(SQR(I))+150:Y=-COS(I)*EXP(SQR(I))+96
170   LINE -(X,Y)
180   IF NMOD4=0 THEN GOSUB 220:LINE(OX,OY)-(X,Y)
190   N=N+1
200 NEXT
210 GOTO 250
220 OX=SIN(I-PI)*EXP(SQR(I-PI))+150
230 OY=-COS(I-PI)*EXP(SQR(I-PI))+96
240 RETURN
250 AX=(148-167)/(171-146):BY=148-AX*171
260 CX=(148-180)/(171-185):DY=148-CX*171
270 EX=(167-180)/(146-160):FY=167-EX*146
280 FOR I=0 TO 100
290   X=RND(1)*40+146:Y=RND(1)*33+148
300   IF Y>180 THEN 290
310   IF Y<AX*X+BY THEN 290
320   IF Y<CX*X+DY THEN 290
330   IF Y>EX*X+FY THEN 290
340   PSET(X,Y)
350 NEXT
360 FOR I=1 TO 8
370   X=RND(1)*6+150:Y=RND(1)*10+174
380   G=RND(1)*25+45:L=RND(1)+1.5
390   FOR J=0 TO G
400     CIRCLE(X,Y),L
410     IF RND(1)<.4 THEN X=X-2*L:GOTO 430
420     X=X-L:IF RND(1)<.5 THEN Y=Y+SQR(3)*L ELSE Y=Y-SQR(3)
*L
430     IF RND(1)<.2 THEN L=L*.9
440   NEXT
450 NEXT
460 CIRCLE(160,180),8
470 PAINT(160,180)
480 CIRCLE(146,167),8
490 PAINT(146,167)
500 CIRCLE(156,178),3,4:PAINT(156,178),4
510 CIRCLE(142,167),3,4:PAINT(142,167),4
520 GOTO 520
530 IF ERR=5 AND ERL=220 THEN OX=150:OY=96:RESUME 240
540 SCREEN 1:ON ERROR GOTO 0
```

ASCII SOUTH BROADCASTING



身体のリズム，知性のリズム，感情のリズム，この3つをバイオリズムって呼んでるのは知ってますよね．

このプログラムは，そのバイオリズムを計算して画面に表示してくれちゃうのです．

身体の波

RUNしたら，自分の生年月日をインプット．次にバイオリズムを知りたい日を入力すればOK．その日を中心にしたバイオリズムの波が画面に現われます．日付は，1日おきに上下に表示され，波の上に書かれた日付が対応しているので，きょうが波のどの位置になるかはすぐわかるでしょう．

気をつけてほしいのは，波の上が好調，下が不調ではないってこと．一番悪いのは実は真ん中の部分．なにしろ不安定な時期だそうです．

曲は，どこか身体の波をイメージしてしまう，フィリップ・グラスの「グラスワークス」．今や完璧にメジャーになってしまったミニマル・ミュージックでして，最少単位のフレーズをえんえんと繰り返すという，演奏する側はとても難儀な曲であります．

最初聞いたときは，なんだこりゃーと思いましたが，慣れると身体の波と，音の波がすっかり一致して，とてもハイになれるんです．わたしゃ一波打ち際をジープで走りながら，このLPの2曲目を聞いていたとき，ついつい調子にのって海に突っ込んじゃったもんね．

フィリップ・グラス「グラスワークス」
CBSソニー 25AP 2311



```
100 '*** ｶﾗﾀﾞﾉ ﾅﾐ ***
110 DEFINT A-Z:DEFDBL K,L,P
120 DIM Y(1,12),P(2),M(2)
130 DEFFN M(Y)=-(Y MOD 4=0) AND (Y MOD 400>0)
140 FOR I=0 TO 12:READ Y(0,I):Y(1,I)=Y(0,I):NEXT
150 Y(1,2)=29
160 DATA 31,31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
170 INPUT "BIRTHDAY(YYYY,MM,DD)";Y,M,D
180 IF M<1 OR M>12 THEN 170
190 IF D<1 OR D>Y(FNM(Y),M) THEN 170
200 INPUT "年,月,日(YYYY,MM,DD)";U,V,W
210 IF V<1 OR V>12 THEN 200
220 L=-D+1
230 FOR I=M TO 12:L=L+Y(FNM(Y),I):NEXT
240 IF Y=U THEN 260
250 FOR I=Y+1 TO U:L=L+365+FNM(I):NEXT
260 FOR I=V TO 12:L=L-Y(FNM(U),I):NEXT
270 K=L+W:L=K
280 IF L>21252 THEN L=L-21252:GOTO 280
290 M(0)=L MOD 23-17:M(1)=L MOD 28-17:M(2)=L MOD 33-17
300 SCREEN 2:OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
310 FOR I=0 TO 2:READ X,D$:LINE(X,188)-STEP(8,0),I*6+1:DRAW"
BM+16,-4":PRINT#1,D$:NEXT
320 DATA 8,ｼﾝﾀｲ,88,ｶﾝｼﾞｮｳ,168,ﾁｾｲ
330 LINE(0,96)-(255,96),15
340 T=96:P=3.1415926535898#/4:F=8:R=W-15:IF R<1 THEN V=V-1:S
=Y(FNM(U),V):R=R+S ELSE S=Y(FNM(U),V)
350 P(0)=P/23:P(1)=P/28:P(2)=P/33
360 FOR X=0 TO 255
370   IF X=0 OR X MOD 8 THEN 430
380   IF R=1 THEN PRESET(X-3+(X>247)*8,0):PRINT #1,MID$(STR$
(V),2);"月":S=Y(FNM(U),V)
390   D$=RIGHT$(STR$(R),2):R=R+1
400   L$=LEFT$(D$,1):PRESET(X-6,F):PRINT #1,L$:IF L$=" " THE
N PRESET(X-3,F) ELSE PRESET(X,F)
410   PRINT #1,RIGHT$(D$,1):F=176-(F-8)
420   IF R>S THEN R=1:V=VMOD12+1
430   FOR I=0 TO 2
440     Y=SIN((X+M(I)*8)*P(I))*78
450     PSET(X,T-Y),I*6+1OR-15*(XMOD8=0)
460 NEXT I,X
470 GOTO 470
```

さて，最低限の用意ができたら，DJを聞く環境を整えます． といっても，こういうことを言っちゃったり，書いちゃったりすると，しらけちゃったりしちゃうので，あんまり言いません．

ヨイ人は，ほっておいてもあれこれ工夫して，ハイになれるんですよ．で，ハイになるのがへたな人のためにちょっとだけおせっかいします．

COLUMN 2
このDJの正しい聞き方（その2　聞くときの環境）

■あなたは気負っている

鼻息フーフーさせて，やたらと RETURN キーをビシバシたたくのは，はたから見ていて恐いです．特に筋肉質の人がこれをやると，とびきりダサイです．できるだけ斜にかまえて，音楽を聞くとも，MSXするともつかないような態度がコンテンポラリーでしょう．

■人の寝ている時間にする

夕方5時頃寝て，夜12時頃起き，そのまま朝まで起きていて学校に行くという生活をすると，それだけで毎日トリップできます．特に午前2時から4時ぐらいまでの時間帯の，えもいわれぬ感覚は，一度知ったら病みつきになるでしょう．頭はやたらとよくまわるし，聞こえない音なんかが聞こえてくるし，ほんとかしら．

■小道具にこだわる

6畳に机，ふとん，整理タンスといった平均的な日常空間から逃げ出すためにも，小道具にこだわりましょう．これは，お金をかけずにできます．たとえばテレビひとつとってみても，音を消して画面だけを一日中つけっぱなしにするというありきたりな方法の他に，テレビをさかさまにする，ビニールでぐるぐる巻きにする，ブラウン管にカラースプレーをかける，鏡に写して間接照明として使うなど，いくらでもパフォーマンスすることができるはず．

■友達を選ぶ

さあ，最後の重要なアイテムは友達です．パンク少年，現代音楽小僧，前衛美術少女などに加え，コピーライター，アートディレクターなどとの交流を大切にするとよいでしょう．ただし，文学少女，演劇青年はさけたほうがいいです．これでキミの感性はもうだいじょうぶ．よいトリップを．

ASCII SOUTH BROADCASTING

A.M.9:00

Breakfast

—DJ　ホルス・アイズ—

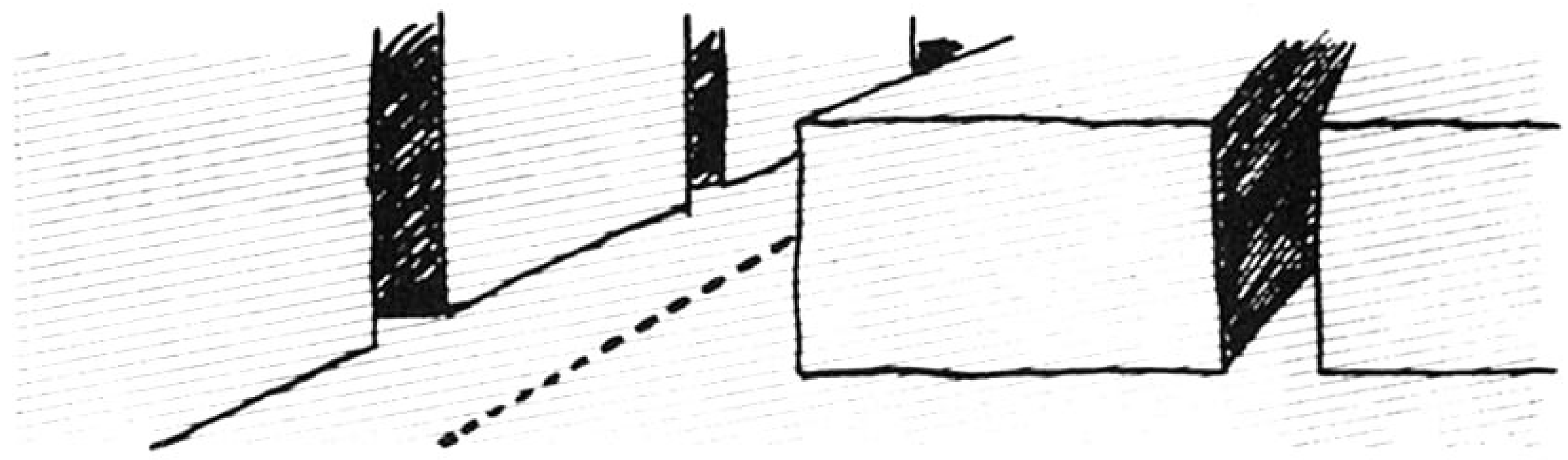
南の島の朝食は，でっかいハムエッグマフィンと，マグカップになみなみとつがれたミルク．ビジネスのはじまるこの時間，ちいさな島がわずかに活気づきます．プログラムは実務中心に，音楽はポップス系でまとめました．

ASCII SOUTH BROADCASTING

時刻は朝の9時．極東のメトロポリスでは，息のつまるような人の流れが続いているのだろうか？

分刻みのスケジュールと格闘するシティ・ライフは，たしかにエキサイティングだ．ここでは人も植物も日の光を浴びるにつれてゆっくりと動きだすが，メトロポリスの人間はそうはいかない．なにごともエグゼクティブにせねば．

仕事を持つ人なら誰でも，なにかと人と会う機会が多い．初めての相手に会えば，たがいに自己紹介をするのが普通だ．



こういう場合，メモ帳をポケットから取り出して，名前や住所や電話番号を書き込むのははっきし言ってダサイ．話の腰をおったり，興をそいだりっていうこともある．

そんなとき胸のポケットや手帳のかたすみから，名刺サイズのブランクカードをサッと渡して書いてもらおう．

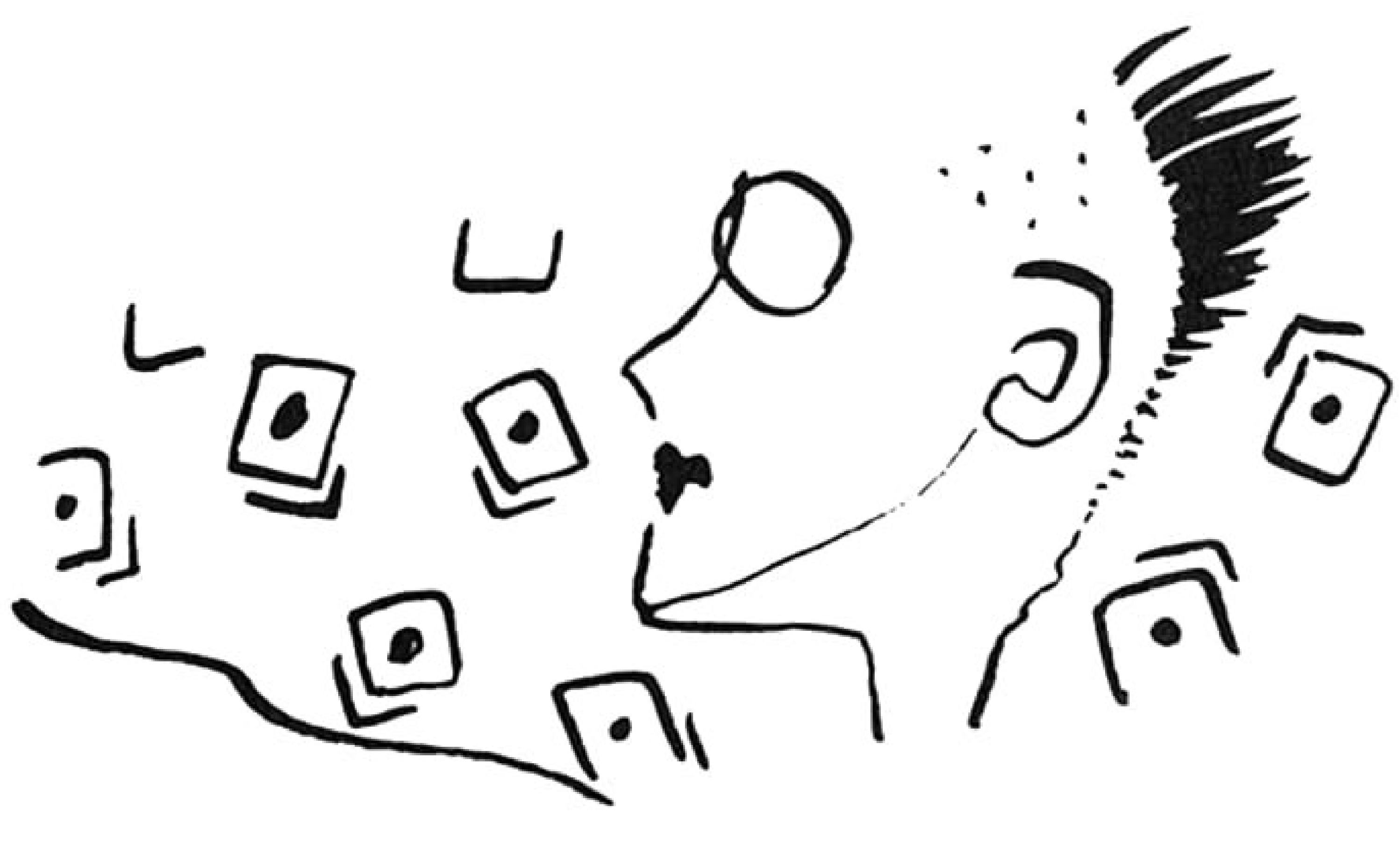
CARD GAME

MSXで作ったブランクカードはそれだけで，キミの個性を語ってくれる．もちろん，あらかじめキミの情報も書き込んで，名刺と同じように使うことだってできる．390〜500行を変更すればOKだ．

使い方は，プリンタを接続し，必要な枚数を入力するだけ．プリンタ用紙に色つきの紙を使えば，少しくだけた感じになるから，プライベートタイムにも使えるだろう．

曲は少し古めだが，都市の病気っぽい感じがいっぱいの，P-MODEL「ランドセル」から“美術館で会った人”を．

```
100 '*** CARD-GAME ***
110 DEFINT A-Z
120 INPUT "How many sheets";GN
130 GE$=CHR$(27):GL$=STRING$(35,&H95)
140 LPRINT GE$;">";
150 FOR GI=1 TO GN
160   LPRINT "く";GL$;"あ";GL$;"け"
170   FOR GJ=1 TO 3
180     GOSUB 1000
190     LPRINT "う";GL$;"っ";GL$;"い"
200   NEXT
210   GOSUB 1000
220   LPRINT "こ";GL$;CHR$(144);GL$;"さ"
230   LPRINT CHR$(12);
240 NEXT
250 LPRINT GE$;"<";
260 END
1000 '
1010 TX$=GE$+"X":TY$=GE$+"Y"
1020 RESTORE
1030 FOR TI=1 TO 12
1040   LPRINT "か";
1050   READ T1$
1060   IF T1$="a" THEN T1$=SPACE$(31)
1070   IF T1$="_" THEN T1$=""
1080   IF RIGHT$(T1$,1)="." THEN T1$=LEFT$(T1$+SPACE$(30),31
)
1090   LPRINT "  ";T1$;TX$;TAB(35);TY$;"  か  ";T1$;TX$;TAB(7
3);TY$;"  か"
1100 NEXT
1110 RETURN
1120 DATA a
1130 DATA "Tell me your information."
1140 DATA a
1150 DATA a
1160 DATA a
1170 DATA a
1180 DATA " Name:"
1190 DATA "Phone:"
1200 DATA " Addr:"
1210 DATA _
1220 DATA "Birth:"
1230 DATA a
```



デスクの上はいつも書類の山．片づけるといったって，紙が右から左へ，左から右へ移動するだけだ．結局何も変わらない．いっそ紙切れなんか，みんなダストシュートへ……

そうしましょ，そうしましょ．紙を使わずにすむものは，みんなみんなコンピュータに記録しましょ．

安易言語

というわけで超ミニ版スプレッドシートの登場です．

名づけて『安易言語』．

スプレッドシートっていうのは，コンピュータの言葉をまったく知らなくても，項目別の計算をしてくれる便利なプログラムのこと．基本的には，タテヨコにケイ線を引いた表を思い浮かべてほしい．そこに項目名や数字を書き込むと，合計そのほかモロモロの計算をやってくれる．

ここで紹介する『安易言語』はケイ線もコピーも複雑な計算も，そして項目の名前をつけることも，なーんにもできない．できるのは，表を作ることと合計を出すことだけ．だけど，これだけでもいろんなことができそうだなというのを，ひとつ楽しんでちょうだい．

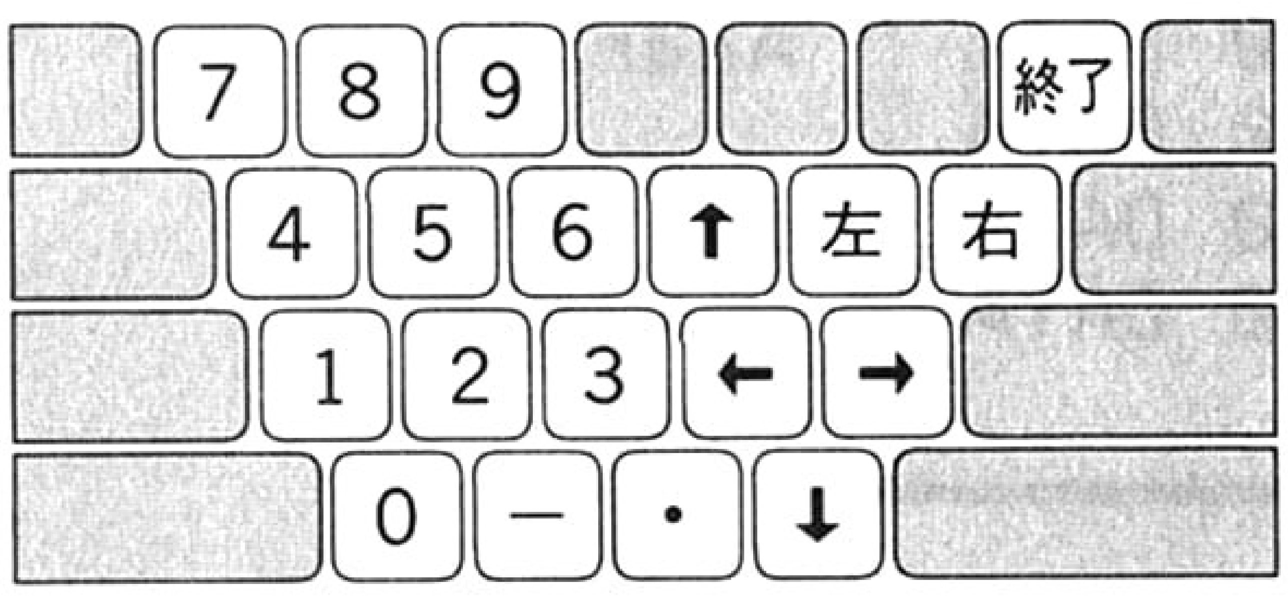
さて，数字の入力や画面の操作は，実用性を考慮してテンキー配列になっとります．カーソルを移動して数字を入れていくと，タテにヨコに自動計算．スピードが遅いのはまあ許してね．

音楽は気分だけでも突っ走るトーキングヘッズ「リメインライト」から1曲目をどうぞ．音の出る電卓を神ワザのように叩く一瞬のフレーズに，気分はもうすっかりビジネス．

使用するキー



テンキーとしての意味



注：「左」，「右」のキーは，それぞれ画面を左右にスクロールします．

```
100  ' *** あんい け゛んこ゛ ***
110 GOSUB 150
120 GOSUB 200
130 IF IA$<>"" THEN GOSUB 430
140 GOSUB 470:GOTO 120
150 DEF FNR$(N)=RIGHT$(SPACE$(7)+STR$(N),8):DIM GV(7,21):SCR
EEN 0:WIDTH 39:KEY OFF:CLS
160 PRINT SPC(6);"A";SPC(8);"B";SPC(8);"C";SPC(8);"D"
170 FOR FI=1 TO 21:PRINT USING"##";FI;:GOSUB 190:PRINT:NEXT
180 PRINT STRING$(38,"-"):PRINT "  ";:GOSUB 190:LOCATE 10,1:
RETURN
190 FOR SI=1 TO 4:PRINT SPC(8);"0";:NEXT:RETURN
200 IA$="":IP=0:IX=0:IY=0:IS=0
210 PRINT STRING$(7,29);
220 IF IA$="" THEN PRINT FNR$(GV(GX,GY)); ELSE PRINT RIGHT$(
SPACE$(7)+IA$,8);
230 PRINT CHR$(29);
240 IN=INSTR("mjkluio789.,h :;/p[@¥",INPUT$(1))
250 IF IN=0 GOTO 240
260 IF IN>12 THEN ON IN-12 GOTO 330,360,360,370,380,390,400,
410,420
270 IF LEN(IA$)=8 GOTO 240
280 IF IA$="-" AND IN=1 GOTO 240
290 IF IA$="0" THEN IA$=""
300 IF IN=11 THEN IF IP GOTO 240 ELSE IP=1:IA$=IA$+".":GOTO
210
310 IF IN=12 THEN IF IA$="" THEN IA$="-":GOTO 210 ELSE 240
320 IA$=IA$+MID$(STR$(IN-1),2):GOTO 210
330 IF IA$="" GOTO 240
340 IF RIGHT$(IA$,1)="." THEN IP=0
350 IA$=LEFT$(IA$,LEN(IA$)-1):GOTO 210
360 IX=1:RETURN
370 IX=-1:RETURN
380 IY=1:RETURN
390 IY=-1:RETURN
400 IS=1:RETURN
410 IS=-1:RETURN
420 CLS:END
430 RT=VAL(IA$):RU=RT-GV(GX,GY):GV(GX,GY)=RT:GV(7,GY)=GV(7,G
Y)+RU:IF GO=4 THEN LOCATE 30,GY+1:PRINT FNR$(GV(7,GY))
440 GV(GX,21)=GV(GX,21)+RU:RT=GX-GO:LOCATE RT*9+3,23:PRINT F
NR$(GV(GX,21));
450 GV(7,21)=GV(7,21)+RU:IF GO=4 THEN LOCATE 30,23:PRINT FNR
$(GV(7,21));
460 RETURN
470 IF IY=0 GOTO 500
480 GY=GY+IY:IF GY<0 THEN GY=0:ELSE IF GY>20 THEN GY=20
490 GOTO 650
500 IF IX=0 GOTO 590 ELSE IF IX=1 GOTO 550
510 IF GX=0 THEN IF GY>0 THEN GX=6:GY=GY-1:GO=4:GOSUB 660:GO
TO 650 ELSE RETURN
520 GX=GX-1
530 IF GX-GO<0 THEN GO=GO-1:GOSUB 660
540 GOTO 650
```

(次ページへ続く)

```
550 IF GX=6 THEN IF GY<20 THEN GX=0:GY=GY+1:GO=0:GOSUB 660:G
OTO 650 ELSE RETURN
560 GX=GX+1
570 IF GX-GO>3 THEN GO=GO+1:GOSUB 660
580 GOTO 650
590 GO=GO+IS
600 IF GO<0 THEN GO=0:RETURN
610 IF GO>4 THEN GO=4:RETURN
620 IF GX-GO<0 THEN GX=GX+1
630 IF GX-GO>3 THEN GX=GX-1
640 GOSUB 660
650 CT=GX-GO:LOCATE CT*9+10,GY+1:RETURN
660 LOCATE 0,0:FOR AJ=0 TO 2:PRINT SPC(6);CHR$(65+AJ+GO);"
";:NEXT:IF GO=4 THEN PRINT "     TOTAL" ELSE PRINT SPC(6);CH
R$(68+GO);"     "
670 FOR AI=0 TO 20:LOCATE 2:FOR AJ=0 TO 3:PRINT CHR$(28);FNR
$(GV(AJ+GO,AI));:NEXT:PRINT:NEXT
680 LOCATE 2,23:FOR AI=0 TO 3:PRINT CHR$(28);FNR$(GV(AI+GO,2
1));:NEXT:RETURN
```

さてオフィスに行く前に，どこかでおなかをかわいがっておきたい．ウーム，きょうはミモザとピザトーストの組み合わせといきたいな．すると銀行の向かいの CAFÉ ROSA がいい．

でも，サイフの中が空腹じゃどうしようもない．ついでに銀行にも寄っておこう．

エート，きょうの予定はというと，午後は友人とディナーの約束があるから3,500円ぐらい，帰りにはこないだ買ったビデオのクレジットが12,754円，それに夕方のパーティーの参加費が7,500円だから，合計すると23,754円か？

合計は出たけれど，必要なだけのキャッシュをいつもポンと出すにはどうしたらよいかしら．答えは「小銭の領分」に聞けばよい．

小銭の領分

それぞれの支払い金額を入力して RETURN すると，必要な金種が表示される．複数に支払う場合でも，それを繰り返していけば，合計としてどのような金種を用意したらいいかがわかるはず．

かなり便利，とても便利な道具なわけで，経理のデスクサイドはもとより，商店，銀行なんかでも十分使えるはずだ．

金勘定なんて思うと，少し暗いから，曲はプラスチックスの「ウェルカム・プラスチックス」で，気分だけでも明るくいきましょう．

```
100 '*** こせ゛にの りょうふ゛ん ***
110 GOSUB 200
120 LOCATE 0,6:PRINT USING "  ######,";VAL(IA$)
130 LOCATE 0,11
140 FOR MI=0 TO 8:PRINT USING "###";CN(MI);:NEXT
150 LOCATE 0,16:PRINT USING "########,";CG
160 LOCATE 0,21
170 FOR MI=0 TO 8:PRINT USING "###";CG(MI);:NEXT
180 GOSUB 330:GOSUB 500
190 GOTO 120
200 DIM CB(8),CN(8),CG(8)
210 FOR BI=0 TO 8:READ CB(BI):NEXT
220 DATA 10000,5000,1000,500,100,50,10,5,1
230 BL$=STRING$(27,"-")
240 BT$=" 1  5  1  5  1  50 10  5  1"
250 SCREEN 1:WIDTH 28:KEY OFF:COLOR 15,4,7:CLS
260 PRINT "=========きんしゅ けいさん========="
270 PRINT:PRINT "きんか゛く?":PRINT
280 PRINT BL$:PRINT "きんか゛く":PRINT:PRINT
290 PRINT "ひつような さつ または こうか の まいすう":PRINT:PRINT BT$
300 PRINT:PRINT:PRINT BL$:PRINT:PRINT "きんか゛くの こけうけい"
310 PRINT:PRINT:PRINT "ひつようなまいすうの こ゛うけい":PRINT:PRINT BT$
320 RETURN
330 IA$=""
340 LOCATE 13,2
350 PRINT STRING$(6,29);
360 PRINT USING "######,";VAL(IA$);
370 PRINT CHR$(29);
380 IN=INSTR("0123456789"+CHR$(13)+CHR$(8)+CHR$(12)+CHR$(3),
INPUT$(1))
390 IF IN=0 GOTO 380
400 IF IN>10 THEN ON IN-10 GOTO 440,460,480,490
410 IF LEN(IA$)=6 OR IA$="" AND IN=1 GOTO 380
420 IA$=IA$+MID$(STR$(IN-1),2)
430 GOTO 350
440 IF VAL(IA$)=0 GOTO 380
450 RETURN
460 IF IA$="" GOTO 380
470 IA$=LEFT$(IA$,LEN(IA$)-1):GOTO 350
480 IA$="":RETURN
490 CLS:END
500 IF IA$="" THEN ERASE CN,CG:DIM CN(8),CG(8):CG=0:RETURN
510 CA=VAL(IA$):CG=CG+CA
520 FOR CI=0 TO 8
530   CT=INT(CA/CB(CI)):CA=CA-CB(CI)*CT
540   CN(CI)=CT:CG(CI)=CG(CI)+CT
550 NEXT
560 RETURN
```

プロットグラフ

近年テレビの報道関係番組で，コンピュータを使ったグラフをよく見かける．選挙速報とか景気予測なんかのときによく目にするアレだ．

報道記者や経済解説者が出てきてグラフを指しながら，「今後の動向は……」などというと，パッとグラフが変化する．あの手のグラフは，ほんとになんかの役に立つのかな？　それはおいといて，それっぽいグラフならMSXでも楽々作れるんだ．これ，ほんと！

もとのプログラムにはいっているのは三角関数のTAN（タンジェント）の式（110行）だ．RUNすると座標の範囲とグラフのなめらかさを聞いてくる．

```
Xノ　ハンイ (L, H)？ −10, 10  RETURN
Yノ　ハンイ (L, H)？ −10, 10  RETURN
テンハ　イクツ　ケイサンシマスカ？　200  RETURN
```

すると画面には，学校の教科書でおなじみのTAN（タンジェント）のグラフができあがり．

XやYの範囲を変えたり，点の細かさ（50〜300ぐらい）を変えると，いろいろなグラフが楽しめる．また110行の関数式を取り換えると，形そのものがさまざまなヴァリエーションを繰り広げる．

たとえば，

① FNF(X)=(X＋1)＊(X−1)＊X
　Xの範囲：−2〜2，Yの範囲：−2〜2，点の数：50

② FNF(X)=SIN(X)＋SIX(X ＊ 3)/3＋SIN(X ＊ 5)/5
　Xの範囲：0〜10，Yの範囲：−2〜2，点の数：100

というようにだ．そのほかにも，いろいろと研究してみてね！

これでキミも立派なプロットグラファー．BGMには，数学っぽいこと大好きそうな坂本龍一の「B-2 UNIT」を．

```
100 '*** ﾌﾟﾛｯﾄ ｸﾞﾗﾌ ***
110 DEF FNF(X)=TAN(X)
120 GOSUB 1000:COLOR 15,4,4:SCREEN 2:GOSUB 2000
130 XB=XL:YB=FNF(XB):PSET(XB,YB):XD=XR/(XN%-1)
140 FOR XP=XL+XD TO XH STEP XD
150   XE=XP:YE=FNF(XE):GOSUB 3000:XB=XE:YB=YE
160 NEXT
170 XE=XH:YE=FNF(XE):GOSUB 3000
180 GOTO 180
1000 '
1010 DEF FNL$(X)=MID$(STR$(X),(X<0)+2)
1020 DEF FNR$(X)=RIGHT$(SPACE$(9)+FNL$(X),10)
1030 DEF FNX(Y)=(XG-XF)/(YG-YF)*(Y-YF)+XF
1040 SCREEN 0:WIDTH 38
1050 INPUT "Xﾉ ﾊﾝｲ(L,H)";XL,XH
1060 IF XL>XH THEN SWAP XL,XH
1070 XR=XH-XL:IF XR=0 GOTO 1050
1080 DEF FNXC(X)=233/(XH-XL)*(X-XL)+12
1090 INPUT "Yﾉ ﾊﾝｲ(L,H)";YL,YH:IF YL=YH GOTO 1090
1100 IF YL>YH THEN SWAP XL,XH
1110 DEF FNYC(Y)=191/(YL-YH)*(Y-YH)
1120 INPUT "ﾃﾝﾊ ｲｸﾂ ｹｲｻﾝｼﾏｽｶ";XN%:IF XN%<2 GOTO 1120
1130 RETURN
2000 '
2010 OPEN"GRP:"AS#1:Y1=FNYC(0)
2020 IF Y1<0 THEN YA=0 ELSE IF Y1>191 THEN YA=191 ELSE YA=Y1
2030 LINE(12,YA)-(245,YA)
2040 IF YA>96 THEN YA=YA-9 ELSE YA=YA+9
2050 PRESET(12,YA):PRINT#1,FNL$(XL)
2060 PRESET(166,YA):PRINT#1,FNR$(XH)
2070 X1=FNXC(0)
2080 IF X1<12 THEN XA=12 ELSE IF X1>245 THEN XA=245 ELSE XA=
X1
2090 LINE(XA,0)-(XA,191)
2100 IF XA>128 THEN 2140
2110 PRESET(XA+3,0):PRINT#1,FNL$(YH)
2120 PRESET(XA+3,184):PRINT#1,FNL$(YL)
2130 CLOSE:RETURN
2140 PRESET(XA-80,0):PRINT#1,FNR$(YH)
2150 PRESET(XA-80,184):PRINT#1,FNR$(YL)
2160 CLOSE:RETURN
3000 '
3010 XF=FNXC(XB):XG=FNXC(XE):YF=FNYC(YB):YG=FNYC(YE)
3020 IF YF<0 THEN YO=1 ELSE IF YF>191 THEN YO=2 ELSE YO=0
3030 IF YG<0 THEN YO=YO+4 ELSE IF YG>191 THEN YO=YO+8
3040 ON YO GOTO 3070,3080,,3090,3060,3100,,3110,3100,3060
3050 LINE(XF,YF)-(XG,YG)
3060 RETURN
3070 LINE(FNX(0),0)-(XG,YG):RETURN
3080 LINE(FNX(191),191)-(XG,YG):RETURN
3090 LINE(XF,YF)-(FNX(0),0):RETURN
3100 LINE(FNX(191),191)-(FNX(0),0):RETURN
3110 LINE(XF,YF)-(FNX(191),191):RETURN
```

実はここにMSXユーザーに耳寄りな話がある.

カナキーの位置を覚えるのが面倒くさいという人，ローマ字キーなら速く打てるんだがという人におすすめのプログラム．さすがに本格ワープロのようにはいかないが，このプログラムはローマ字で入力した文字をカナに変換してくれるのだ.

プログラムはとりあえずデモ風になっているが，もともとサブルーチン形式なので，キミの作ったプログラムに組み込むことができるだろう．ローマ字とカナの対応は図のとおり．「ン」や「ヲ」なんかが，ちと変則的になっている.

ローマの休日

	子音（1文字め）																		
母音（2文字め以降）		K	S	T	N	H	M	Y	R	W	G	Z	D	B	P	C	F	J	L
A	ア	カ	サ	タ	ナ	ハ	マ	ヤ	ラ	ワ	ガ	ザ	ダ	バ	パ	キャ	ファ	ジャ	ア
I	イ	キ	シ	チ	ニ	ヒ	ミ	イ	リ	ウィ	ギ	ジ	ヂ	ビ	ピ	シ	フィ	ジ	イ
U	ウ	ク	ス	ツ	ヌ	フ	ム	ユ	ル	ウ	グ	ズ	ヅ	ブ	プ	ク	フ	ジュ	ウ
E	エ	ケ	セ	テ	ネ	ヘ	メ	イェ	レ	ウェ	ゲ	ゼ	デ	ベ	ペ	シェ	フェ	ジェ	エ
O	オ	コ	ソ	ト	ノ	ホ	モ	ヨ	ロ	ヲ	ゴ	ゾ	ド	ボ	ポ	コ	フォ	ジョ	オ
YA		キャ	シャ	チャ	ニャ	ヒャ	ミャ		リャ		ギャ	ジャ	ヂャ	ビャ	ピャ	チャ	ファ	ジャ	ヤ
YI		キィ	シィ	チィ	ニィ	ヒィ	ミィ		リィ		ギィ	ジィ	ヂィ	ビィ	ピィ	チィ	フィ	ジィ	イ
YU		キュ	シュ	チュ	ニュ	ヒュ	ミュ		リュ		ギュ	ジュ	ヂュ	ビュ	ピュ	チュ	フュ	ジュ	ユ
YE		キェ	シェ	チェ	ニェ	ヒェ	ミェ		リェ		ギェ	ジェ	ヂェ	ビェ	ピェ	チェ	フェ	ジェ	エ
YO		キョ	ショ	チョ	ニョ	ヒョ	ミョ		リョ		ギョ	ジョ	ヂョ	ビョ	ピョ	チョ	フョ	ジョ	ヨ

X
ン

※デモの使い方.

1．RUNしたあと CAP キーを押して，大文字モードにすると，入力したローマ字をカタカナにして表示する． SELECT キーを押すとローマ字変換を解除する.

2．訂正は BS キーのみ使用可

※サブルーチンとしての使い方

1．最初に一回だけ，イニシャライズ(GOSUB2000)を実行.

2．あとは，GOSUB1000により，入力した文字はA$にたくわえられ RETURN を押すと戻ってくる.

```
100 '*** ﾛｰﾏﾉ ｷｭｳｼﾞﾂ ***
110 CLS:GOSUB 2000 'ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
120 PRINT:PRINT">ｵﾅﾏｴ ﾊ ? ";
130 GOSUB 1000 'ﾛｰﾏｼﾞ ｶﾅ ﾍﾝｶﾝ -> A$
140 PRINT:PRINT A$;" ｻﾝ,ｺﾝﾆﾁﾜ !":GOTO 120
1000 '--- ﾛｰﾏｼﾞ ｶﾅ ﾍﾝｶﾝ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
1010 QM=0:A$=""
1020 QF=0:QA$=INPUT$(1)
1030 IF QM THEN IF QA$>=" " THEN QP$=QA$:GOSUB 1160:GOTO 102
0
1040 QC=INSTR(QI$,QA$):ON QC+1 GOTO 1090,1050,1060,1070
1050 QM=NOT QM:GOTO 1020
1060 PRINT:RETURN
1070 IF LEN(A$)>0 THEN A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-1):PRINT CHR$(8);
" ";CHR$(8);
1080 GOTO 1020
1090 QA=INSTR(QS$,QA$):IF QA=0 THEN BEEP:GOTO 1020
1100 IF QA<9 THEN QP$=MID$(" ｱｲｳｴｵｦﾝ",QA,1):GOSUB 1160:GOTO
1020
1110 QB$=INPUT$(1)
1120 IF QB$=QA$ THEN QP$="ｯ" :GOSUB 1160:GOTO 1110
1130 QB=INSTR("YAIUEO",QB$):IF QB=0 THEN BEEP:GOTO 1020
1140 IF QB=1 THEN QF=5:GOTO 1110
1150 QP$=QQ$(QA-9,QB+QF-2):GOSUB 1160:GOTO 1020
1160 A$=A$+QP$:PRINT QP$;:RETURN
2000 '--- ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ
2010 DIM QQ$(17,9)
2020 QS$=" AIUEOQXBCDFGHJKLMNPRSTWYZ"
2030 QI$=CHR$(24)+CHR$(13)+CHR$(8)
2040 RESTORE 2080
2050 FOR I=0 TO 17:FOR J=0 TO 9
2060   READ QQ$(I,J)
2070 NEXT J,I:RETURN
2080 DATA ﾊﾞ,ﾋﾞ,ﾌﾞ,ﾍﾞ,ﾎﾞ,ﾋﾞｬ,ﾋﾞｨ,ﾋﾞｭ,ﾋﾞｪ,ﾋﾞｮ,ｷｬ,ｼ,ｸ,ｼｪ,ｺ,ﾁｬ,
ﾁｨ,ﾁｭ,ﾁｪ,ﾁｮ
2090 DATA ﾀﾞ,ﾁﾞ,ﾂﾞ,ﾃﾞ,ﾄﾞ,ﾁﾞｬ,ﾁﾞｨ,ﾁﾞｭ,ﾁﾞｪ,ﾁﾞｮ,ﾌｧ,ﾌｨ,ﾌ,ﾌｪ,ﾌｫ,ﾌ
ｬ,ﾌｨ,ﾌｭ,ﾌｪ,ﾌｮ
2100 DATA ｶﾞ,ｷﾞ,ｸﾞ,ｹﾞ,ｺﾞ,ｷﾞｬ,ｷﾞｨ,ｷﾞｭ,ｷﾞｪ,ｷﾞｮ,ﾊ,ﾋ,ﾌ,ﾍ,ﾎ,ﾋｬ,ﾋｨ
,ﾋｭ,ﾋｪ,ﾋｮ
2110 DATA ｼﾞｬ,ｼﾞ,ｼﾞｭ,ｼﾞｪ,ｼﾞｮ,ｼﾞｬ,ｼﾞｨ,ｼﾞｭ,ｼﾞｪ,ｼﾞｮ,ｶ,ｷ,ｸ,ｹ,ｺ,ｷ
ｬ,ｷｲ,ｷﾕ,ｷｪ,ｷｮ
2120 DATA ｧ,ｨ,ｩ,ｪ,ｫ,ｬ,ｲ,ｭ,ｪ,ｮ,ﾏ,ﾐ,ﾑ,ﾒ,ﾓ,ﾐｬ,ﾐｨ,ﾐｭ,ﾐｪ,ﾐｮ
2130 DATA ﾅ,ﾆ,ﾇ,ﾈ,ﾉ,ﾆｬ,ﾆｨ,ﾆｭ,ﾆｪ,ﾆｮ,ﾊﾟ,ﾋﾟ,ﾌﾟ,ﾍﾟ,ﾎﾟ,ﾋﾟｬ,ﾋﾟｨ,ﾋﾟ
ｭ,ﾋﾟｪ,ﾋﾟｮ
2140 DATA ﾗ,ﾘ,ﾙ,ﾚ,ﾛ,ﾘｬ,ﾘｨ,ﾘｭ,ﾘｪ,ﾘｮ,ｻ,ｼ,ｽ,ｾ,ｿ,ｼｬ,ｼｨ,ｼｭ,ｼｪ,ｼｮ
2150 DATA ﾀ,ﾁ,ﾂ,ﾃ,ﾄ,ﾁｬ,ﾁｨ,ﾁﾕ,ﾁｪ,ﾁｮ,ﾜ,ｳｨ,ｳ,ｳｪ,ｦ,,,,,
2160 DATA ﾔ,ｲ,ﾕ,ｲｪ,ﾖ,,,,,,ｻﾞ,ｼﾞ,ｽﾞ,ｾﾞ,ｿﾞ,ｼﾞｬ,ｼﾞｨ,ｼﾞｭ,ｼﾞｪ,ｼﾞｮ
```

ASCII SOUTH BROADCASTING

紀元前3000年ごろ，古代エジプトでパピルスという最初の紙が発明された．
これによって聡明ないにしえのエジプト人は，その言葉を広く民に伝播し，その文化を遠く現代に伝え残すことができた．それまではおそらく，幾千，幾万という語り部たちが，1つの話，1つの記録を後世に伝えるために命を賭したことだろう．

ビデオスターの悲劇

それはかのポケットバンク編集部のスタッフにとっても，他人ごととは思えない深い共感をよぶ歴史的事実なのだ．

ポケットバンク・シリーズの創世期においては，MSXで画面を残す有効な手段はなく，写し部と呼ばれる専門のスタッフが，くる日もくる日も画面に映し出された文字や数字を拾い，ただひたすら筆写に努めた．

一字一句の間違いも許されず，毎日続く徹夜作業の疲労からあやまちを犯した者の背にも，容赦なく鞭がとんだ．若いH隊員や老練のY隊員はあえなくその鞭(むち)の嵐に散ったのである．

今，私がこうして生きながらえることができたのは，さる1カ月前I隊員の開発した画面をコピーできるプログラムのおかげなのだ．

そうとも，そうとも，このプログラムこそは，ひとたびRUNさせれば，電源を切るまで続く永久プログラムなのだ．

操作法はごく簡単．CTRLキー＋Pキーでテキストモード画面は，いともたやすくプリンタに．

このプログラムでは，マシン語ルーチンを#2のファイルバッファに入れているから，この意味がわかる人もわからない人も，「ビデオスターの悲劇」を実行する前や後には，MSX必ずリセットをしなければならない．

少々ややこしいが，これだけでも十二分に利用価値がある．いにしえびとの苦労を思えば，涙なしには使えない．

曲は，「ラジオスターの悲劇」じゃあ，詞を知ってる人にはバカにされそうな冗談になるので，Visageのファースト LPから“Visage”にします．

```
100 '*** ﾋﾞﾃﾞｵｽﾀｰの ひげき ***
110 MAXFILES=2
120 DEFINT A-Z
130 BE=VARPTR(#2)+9
140 FOR I=BE TO BE+&HBF
150   READ D$
160   POKE I,VAL("&h"+D$)
170 NEXT
180 T1=BE+&H2D
190 T2=BE+&H42
200 POKE T1,PEEK(VARPTR(T2))
210 POKE T1+1,PEEK(VARPTR(T2)+1)
220 T1=BE+&H64
230 T2=BE+&H8C
240 POKE T1,PEEK(VARPTR(T2))
250 POKE T1+1,PEEK(VARPTR(T2)+1)
260 POKE BE+&HBA,PEEK(VARPTR(BE))
270 POKE BE+&HBD,PEEK(VARPTR(BE)+1)
280 DEF USR=BE+&HB2
290 D=USR(0)
300 END
310 '
320 DATA f3,f5,db,aa,e6,f0,47,f6
330 DATA 06,d3,aa,db,a9,fe,fd,20
340 DATA 2e,3e,04,b0,d3,aa,db,a9
350 DATA fe,df,20,23,db,a9,e6,20
360 DATA 28,fa,0e,18,21,00,18,06
370 DATA 20,cd,4a,00,cd,00,00,23
380 DATA 10,f7,3e,0d,cd,a5,00,3e
390 DATA 0a,cd,a5,00,0d,20,e8,f1
400 DATA fb,c9,fe,20,38,1d,fe,80
410 DATA 38,14,fe,86,38,13,fe,a0
420 DATA 38,1c,fe,e0,38,08,fe,fe
430 DATA 38,17,28,02,3e,87,c3,a5
440 DATA 00,d6,60,11,00,00,83,5f
450 DATA 30,01,14,1a,18,f0,f6,20
460 DATA 11,e6,df,57,3e,1b,cd,a5
470 DATA 00,3e,26,cd,a5,00,7a,cd
480 DATA a5,00,3e,1b,cd,a5,00,3e
490 DATA 24,c3,a5,00,20,f3,20,20
500 DATA 20,20,20,f4,f2,f1,f5,f6
510 DATA f7,20,20,20,20,90,91,92
520 DATA 93,8f,96,95,98,99,9a,9b
530 DATA f0,20,20,20,e8,e9,eb,ea
540 DATA ed,ec,f3,21,9f,fd,36,c3
550 DATA 23,36,00,23,36,00,fb,c9
```

ASCII SOUTH BROADCASTING

リスト

ここで読者からのお便りを１通紹介しよう．

「前略　ポケットバンク編集部　様
私はパソコン歴１年になる高校２年生です．これまでN社のPC−××01を愛用していましたが，この春２台目の機種としてMSXマシンを買いました．汎用性の広さがその大きな魅力のひとつでしたが，ちょっと困ったことがあります．というのは今まで使っていたN社のプリンタで，リストを出そうとすると，一部の文字がヘンな記号にバケてしまうのです．これをなんとかする方法はないものでしょうか？　汎用性をうたい文句のひとつにあげるMSXなら，なんとかできるのではないでしょうか？　曲は，淋しい田舎でもしっかり流行通信したいから，フライングリザードの「Forth wall」をかけてください．
木下　章子」
〒395　長野県飯田市　××××

はいっ，もちろんお答えいたします．これを読んだスタッフのＩ君が，さっそく作ったプログラム．その名も単純明快「リスト」を使うのが最良です．

まず，リストをとりたいプログラムをカセットにアスキーセーブしてから，このプログラムをRUNさせます．カセットをLOAD状態にしたら“file name?”の質問に，プログラムの名前を正確にタイプして RETURN キーを押してやれば，もうOK．ネッ．

☆注１：ただし，ザンネンながらいくつかの条件があります．ひとつは，このプログラムで有効なプリンタはNEC,TOSHIBAのものに限られること．もうひとつは，打ち出そうとするプログラムのリストは，あらかじめアスキーセーブされていなければならないということです．

☆注２：このプログラムも，前ページの「ビデオスターの悲劇」と同様，マシン語ルーチンに＃２のファイルバッファを使用しているので，＃２を使うプログラムでは注意が必要です．

☆注３：なおこのお話は，編集部宛のいくつかの投書の意見をもとに書かれました．木下章子さんは実在しませんので，くれぐれもファンレターなどは出さないように．

```
100 '*** ﾘｽﾄ ***
110 MAXFILES=2
120 CLEAR 300
130 DEFINT A-Z
140 LPRINT CHR$(&H1D);"A@";
150 FOR I=2 TO 59
160   LPRINT "@@";
170 NEXT
180 LPRINT "C@";
190 FOR I=61 TO 66
200   LPRINT "@@";
210 NEXT
220 LPRINT "A@";CHR$(&H1E);
230 BE=VARPTR(#2)+9
240 FOR I=BE TO BE+&H9A
250   READ D$
260   POKE I,VAL("&h"+D$)
270 NEXT
280 T1=BE+&H55
290 T2=BE+&H75
300 POKE T1,PEEK(VARPTR(T2))
310 POKE T1+1,PEEK(VARPTR(T2)+1)
320 DEF USR=BE
330 CLOSE#1
340 FI$=""
350 INPUT"filename";FI$
360 IF FI$="" THEN END
370 OPEN FI$ FOR INPUT AS#1
380 IF EOF(1) THEN 330
390   LINE INPUT#1,D$
400   D$=USR(D$)
410 GOTO 380
420 '
430 DATA 3a,64,f8,47,3a,16,f4,4f
440 DATA c5,af,32,64,f8,3c,32,16
450 DATA f4,2a,f8,f7,46,23,5e,23
460 DATA 56,1a,fe,01,28,2c,fe,80
470 DATA 38,14,fe,86,38,2c,fe,a0
480 DATA 38,35,fe,e0,38,08,fe,fe
490 DATA 38,30,28,02,3e,87,df,13
500 DATA 10,df,3e,0d,df,3e,0a,df
510 DATA c1,79,32,16,f4,78,32,64
520 DATA f8,c9,05,28,f3,13,1a,d6
530 DATA 40,21,d6,60,21,00,00,85
540 DATA 6f,30,01,24,7e,18,d7,f6
550 DATA 20,21,e6,df,4f,3e,1b,df
560 DATA 3e,26,df,79,df,3e,1b,df
570 DATA 3e,24,df,18,c2,20,f3,f0
580 DATA f0,f0,f0,f0,f4,f2,f1,f5
590 DATA f6,f7,f0,f0,f0,f0,90,91
600 DATA 92,93,8f,96,95,98,99,9a
610 DATA 9b,f0,f0,f0,f0,e8,e9,eb
620 DATA ea,ed,ec
```

COLUMN 3

このDJの正しい聞き方（その3 DJを聞く）

用意はできたし，環境も整ったし，センスもよくなったし，あとはDJを聞くだけですね．

かるーく左ページのDJを流して，ふんふんとレコードに針を下ろします．最初の1曲はじっくりと聞き，南国のイメージをふくらませます．2曲めからは右ページのリストの打ち込み．A面が終わるまでには，打ち込みおわりましょう．ここでちょっと一服．未成年はコーヒーでがまんして．

B面に裏返したら，デバッグにとりかかります．もっとも有効なデバックの方法は，リストと何度もつきあわせてみることでしょう（当たり前だっ）．

めでたく完成したら，DJおすすめの曲を再度かけ，ゆったりとプログラムを楽しめばよいのです．

ASCII SOUTH BROADCASTING

A.M.12:00

Lunch with Light BEER

ーDJ　浦安ウランー

毎日真夏のこの島では，お昼を過ぎればとても仕事なんかできません．おとなも子供も，ヤシの木の下で昼寝をしたり，ゲームをしたり，と思いおもいに時を過ごします．プログラムはもちろんゲーム．そして音楽は，すこし白昼夢がかって，支離滅裂に集まってしまいました．

好き？好き？大好き!?

最近つくづく思うんですけど，女のコたちってのは占いのたぐいがホントにお気に入りのようですね．

花びらムシっては一喜一憂．星の配置を調べては一喜一憂．そんな彼女たちの気をひくためには，「キミの未来を占ってあげよう」．とかなんとかいって近づくのが一番です．たいてい成功します．

ん？　「占いなんてひとっつも知らないぜィ」．って妙なエバりかたしてるのは，誰です？　困ったもんですねェ．だから女のコに嫌われちゃうんですよ．

わかりました．それではわがアスキー南国放送局が一肌ぬごうじゃありませんか．あなたはMSXの前に彼女をつれてくるだけでよろしい．あとはMSXがふたりの相性を診断してくれます．

占いのやり方はこうです．まずふたりの名前をそれぞれ数字に直してください．これは名前を先頭から見ていって，あ段の文字（あ，か，さ，た，な，……）は1，い段の文字（い，き，し，ち，に，……）は2，以下同様にう段は3，え段は4，お段は5，と変換します．

たとえば名前が「みうらももえ」ならば，（み→2，う→3，ら→1，も→5，も→5，え→4）と変換されて「231554」になるという具合．

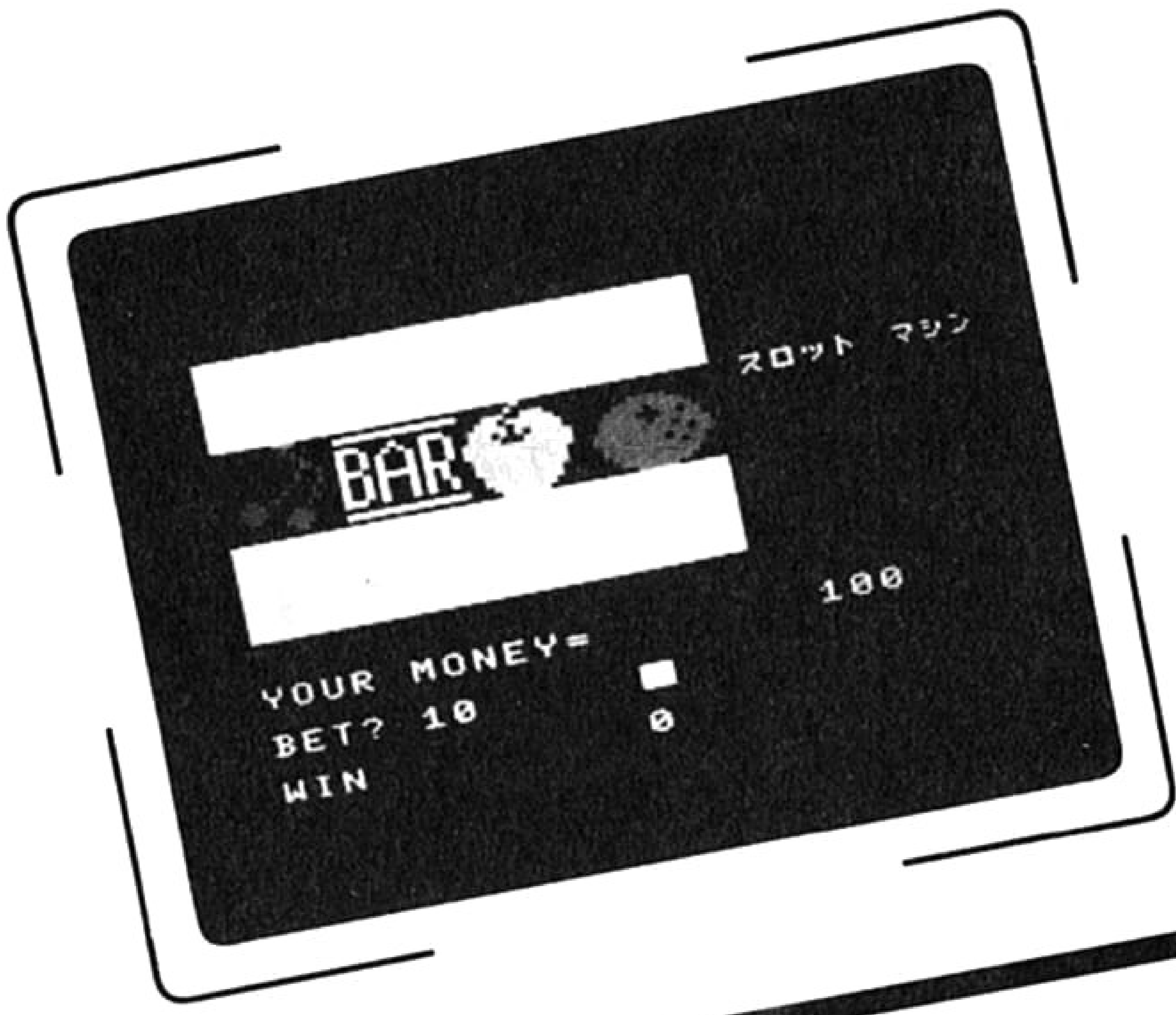
このとき「きゃ」，「きゅ」，「きょ」などは1文字と考えて，1,3,5とします．また，「ん」と小さい「っ」は無視します．つまり「とっとちゃん」ていう名前ならば，（と→5，と→5，ちゃ→1）で「551」になるわけです．

名前から数字への変換が終わったら，あなたの数字，相手の数字の順にキーボードから打ち込んでください．そいつがあれこれ計算されて，最後に出てきた値が大きいほど，ふたりの仲はうまくいくっていうわけです．

ただし，この占いコンピュータ，ときどき，わざと計算を間違えます．くれぐれもご用心．

曲は，バージニア・アスリーの「Love's Lonely place to be」を．

```
100 '*** すき? すき? だいすき!? ***
110 DEFINT A-Z
120 DIM CN(39)
130 SCREEN 0:WIDTH 38:KEY OFF
140 GOSUB 1000
150 GOSUB 2000
160 PRINT "ツヅケマスカ?"
170 GO$=INPUT$(1)
180 IF GO$="y" OR GO$="Y" GOTO 140
190 CLS
200 END
1000 '
1010 CLS
1020 PRINT "アイショウヲ アンチョクニ ナマエニヨリ ウラナイマス。"
1030 PRINT
1040 PRINT "マズ アナタノ ナマエノ スウジヲ ニュウリョクシテ クダサイ。"
1050 INPUT IY$
1060 PRINT
1070 PRINT "ツギニ ウラナウ アイテノ ナマエノ スウジヲ ニュウリョク シテクダサイ。"
1080 INPUT IS$
1090 PRINT
1100 IA$=IY$+IS$
1110 IL=LEN(IA$)
1120 FOR II=0 TO IL-1
1130   CN(II)=VAL(MID$(IA$,II+1,1))
1140 NEXT
1150 RETURN
2000 '
2010 FOR CI=0 TO IL-1
2020   PRINT CN(CI);CHR$(8);
2030 NEXT
2040 PRINT
2050 FOR CI=1 TO IL-2
2060   PRINT SPC(CI);
2070   FOR CJ=0 TO IL-CI-1
2080     CN(CJ)=(CN(CJ)+CN(CJ+1)) MOD 10
2090     PRINT CN(CJ);CHR$(8);
2100   NEXT
2110   PRINT
2120   PLAY"V15C64"
2130   IF PLAY(0) THEN 2130
2140 NEXT
2150 CC=CN(0)*10+CN(1)
2160 PRINT
2170 PRINT "フタリノ アイショウハ";CC;"%デス。"
2180 RETURN
```



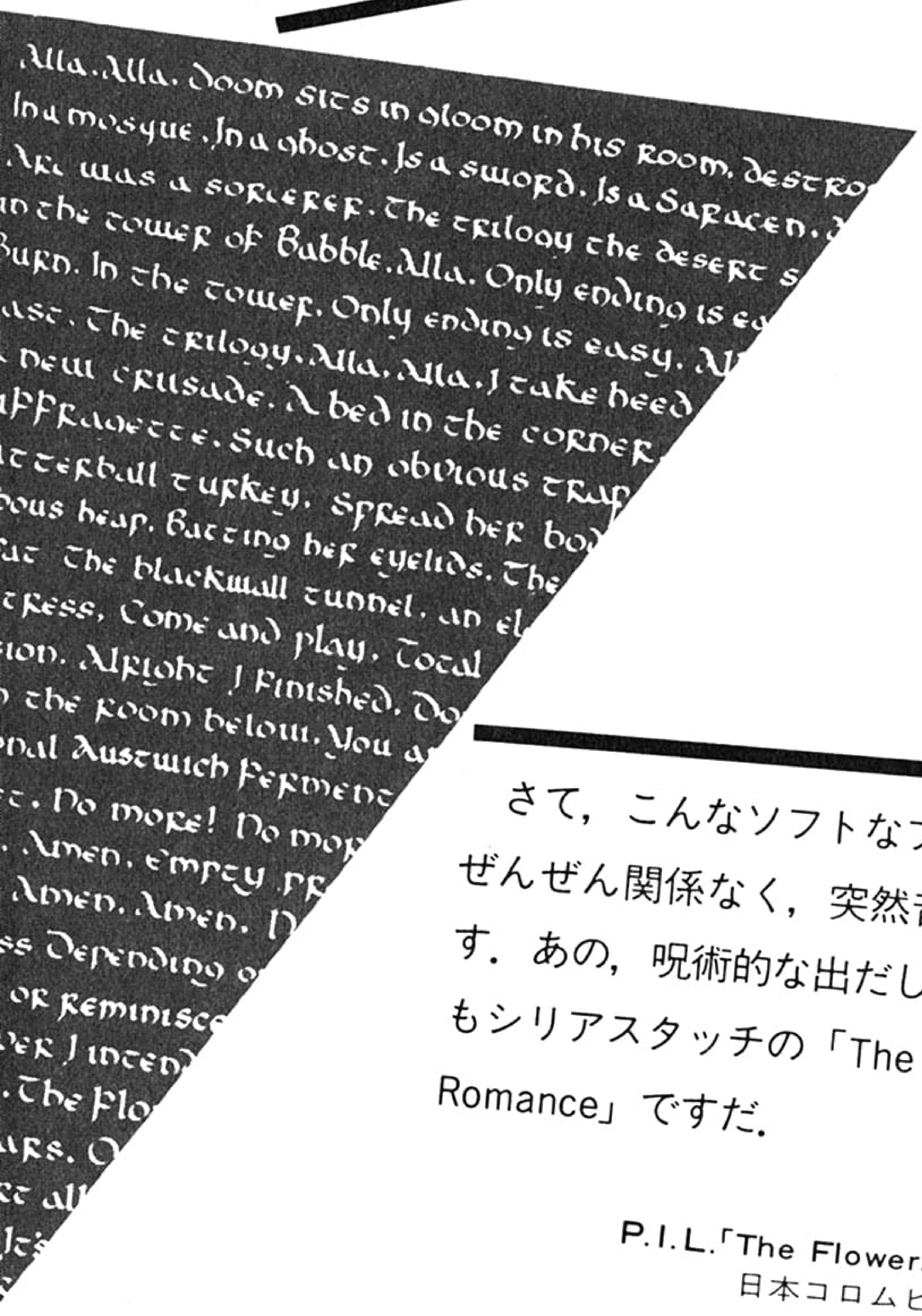
南の生活＝おいしい生活.

というわけで思わずニッコリ,「ごきげんいかかがワン，ツー，スリー」なプログラムの登場です.

回る回るぐるぐる回る，ピタリと止まればフルーティ．そーです．このプログラムはスロットマシンのプログラムでありました.

お金を賭けるとスロットマシンのドラムが回り始めます．止めるにはスペースバーを押して，しばしの忍耐．イチ，ニ，サン，シとバーを4回叩くと，左から順に絵が静止します．

首尾よく4枚の絵がそろったら，食後のデザートなんか決められまっしょ．



南の生活

さて，こんなソフトなプログラムとはぜんぜん関係なく，突然音楽はP.I.L.です．あの，呪術的な出だしで思わず食事もシリアスタッチの「The Flowers of Romance」ですだ.



P.I.L.「The Flowers of Romance」
日本コロムビア YX-7291-AX

```
100 '*** ﾐﾅﾐ ﾉ ｾｲｶﾂ ***
110 DEFINT A-Y:DEFDBL M:DIM S(3,14),C(6),K(3),U(3),N(3),T(3)
,G$(3):M=RND(-TIME):M=100:KEYOFF
120 G$(0)="C":G$(1)="D":G$(2)="E":G$(3)="F"
130 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 14:READ S(I,J):NEXT J,I
140 FOR I=1 TO 6:READ C(I):NEXT
150 SCREEN 1,3:WIDTH32:PLAY"S0M1000O4L32"
160 VPOKE &H201E,&H11:A$=STRING$(16,247)
170 FOR Y=4 TO 8:LOCATE 4,Y:PRINTA$:NEXT Y
180 FOR I=0 TO 5:A$="":FOR J=0 TO 31:READ C$:A$=A$+CHR$(VAL(
"&H"+C$)):NEXT J:SPRITE$(I+1)=A$:NEXT
190 XX=32:SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
200 LOCATE 21,4:PRINT"ｽﾛｯﾄ ﾏｼﾝ":FOR X=0 TO 7
210 PUT SPRITE X,((XMOD4)*32+32,(X¥4)*64),14,0:NEXT
220 LOCATE 4,14:PRINT"YOUR MONEY=";:PRINTUSING"##########";M
230 F=-1:LOCATE 4,16:INPUT"BET";Z:IF Z<1 OR Z>M THEN 230
240 Z=INT(Z):M=M-Z:LOCATE 15,14:PRINTUSING"##########";M:K=0
250 FOR I=0 TO 3:T(I)=RND(1)*15:U(I)=33*RND(1):N(I)=18:NEXT
260 FOR X=0 TO 3:D=S(X,T(X)):E=S(X,(T(X)+1)MOD15):Y=X+1
270 U(X)=U(X)-N(X):IF U(X)<0 THEN PLAY G$(X):U(X)=U(X)+32:T(
X)=(T(X)+1)MOD15:D=E:E=S(X,(T(X)+1)MOD15)
280 PUT SPRITE Y+7,(Y*32,U(X)),C(D),D
290 PUT SPRITE Y+11,(Y*32,U(X)+32),C(E),E
300 IF INKEY$=" " THEN F=F-(F<3)
310 IF X<=F AND N(X)>1 THEN N(X)=N(X)+(RND(1)*22>N(X))
320 IF U(X)=0 AND N(X)=1 THEN N(X)=0:PLAY G$(X):K(X)=E:IF U(
0)+U(1)+U(2)+U(3)=0 AND F=3 THEN F=4
330 NEXT:IF F<>4 THEN 260
340 F=0:P=0:Q=0:FOR I=0 TO 2:FOR J=I TO 2
350 IF K(I)<>K(J+1) THEN 370
360 F=F+1:IF P=0 THEN P=K(I) ELSE Q=K(I)
370 NEXT:NEXT:M0=INT((P+Q)/2*F*Z)
380 M=M+M0:LOCATE 4,18:PRINTUSING"WIN##########";M0
390 IF M>0 THEN 220 ELSE PRINT:PRINTTAB(10);"GAME OVER!"
400 A$=INPUT$(1):SCREEN 1:END
410 DATA 1,4,2,1,3,5,2,4,1,3,2,6,1,3,5
420 DATA 3,1,5,4,2,1,3,1,2,1,6,4,1,5,2
430 DATA 2,3,2,1,5,3,4,1,2,1,4,6,3,2,5
440 DATA 1,4,3,2,6,3,1,2,4,5,2,6,1,4,3
450 DATA 9,11,3,6,15,13
460 DATA 0,0,0,7,1F,3E,7C,7E,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,7,0,0,0,C0
,F0,F8,6C,FC,DE,F6,BE,EC,FC,F8,F0,C0
470 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7F,FF,7F,20,3F,1F,7,7C,7C,20,38,1
C,1C,1E,3E,F6,E8,DC,3C,F8,F0,E0,C0
480 DATA 1,2,1C,3B,7D,75,F8,FF,FF,7F,7F,7F,3F,3F,1F,F,0,0,E0
,F0,F8,78,FC,FC,FC,F8,F8,F8,F0,F0,E0,C0
490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1B,3C,3C,18,0,0,0,E0,40,20,10,18,
24,24,44,88,8,10,60,F0,F0,60,0
500 DATA 1,1,3,3,7,FF,7F,3F,1F,F,1F,1F,3E,3C,70,C0,80,80,C0,
C0,E0,FF,FE,FC,F8,F0,F8,F8,7C,3C,E,3
510 DATA 0,FF,0,E1,92,94,94,E4,97,94,94,94,E4,0,FF,0,0,FF,0,
1C,92,52,52,52,DC,54,54,52,52,0,FF,0
```

くるくるまじっく

えっ，ありゃコドモの遊びっすよ．いい大人がやるもんじゃないっすよ．こう言って見向きもしない人が多かったんですが，最近はちょっと事情が変わってきたみたいです．

いや何って，シリトリのことなんですけれど．

なにしろ，言葉に対する関心が，近ごろウナギのぼり．

学生が憧れる職業といえばコピーライターだし，『萬流』だって流行っちゃうし，いまや，人間の価値が言葉遣いのセンスのよさだけで決まる，コワーイ時代なんですよ．

あなたも後れをとってはいけません．ということで，いま『シリトリ』に注目したいんですね．

それも，漫然とリンゴ→ゴリラ→ラッパ……，なんていってたのは昔のこと．新しい時代のシリトリは，いわば人間性のぶつけあいです．持てる知識を総動員して，相手を自分のイメージでくるみこんでしまいましょう．

たとえば，叙情派と日本古典派が対戦すると，毒りんご→五十三次→銀河鉄道→浮世床……，こういう言葉のやりとりが聞けるわけ．

で，MSX にその練習台になってもらおうというのが，ここに載せたプログラムです．あなたが1つ単語を与えると，MSX がそれに答え，またあなたが答えを返して，さらに MSX が……，以下同文．

MSX は，人間が言った単語を覚え込んで，どんどん強くなっていきます．

走りだしたらもう止まらない．CTRL + STOP を押したってムダなこと．ひたすら言葉をのみこむ怪獣となって，あなたからの返事を要求し続けます．

タイプの練習や，口からでまかせの練習にはもってこいですね．



谷山浩子
「たんぽぽサラダ」
キャニオン 28P6224

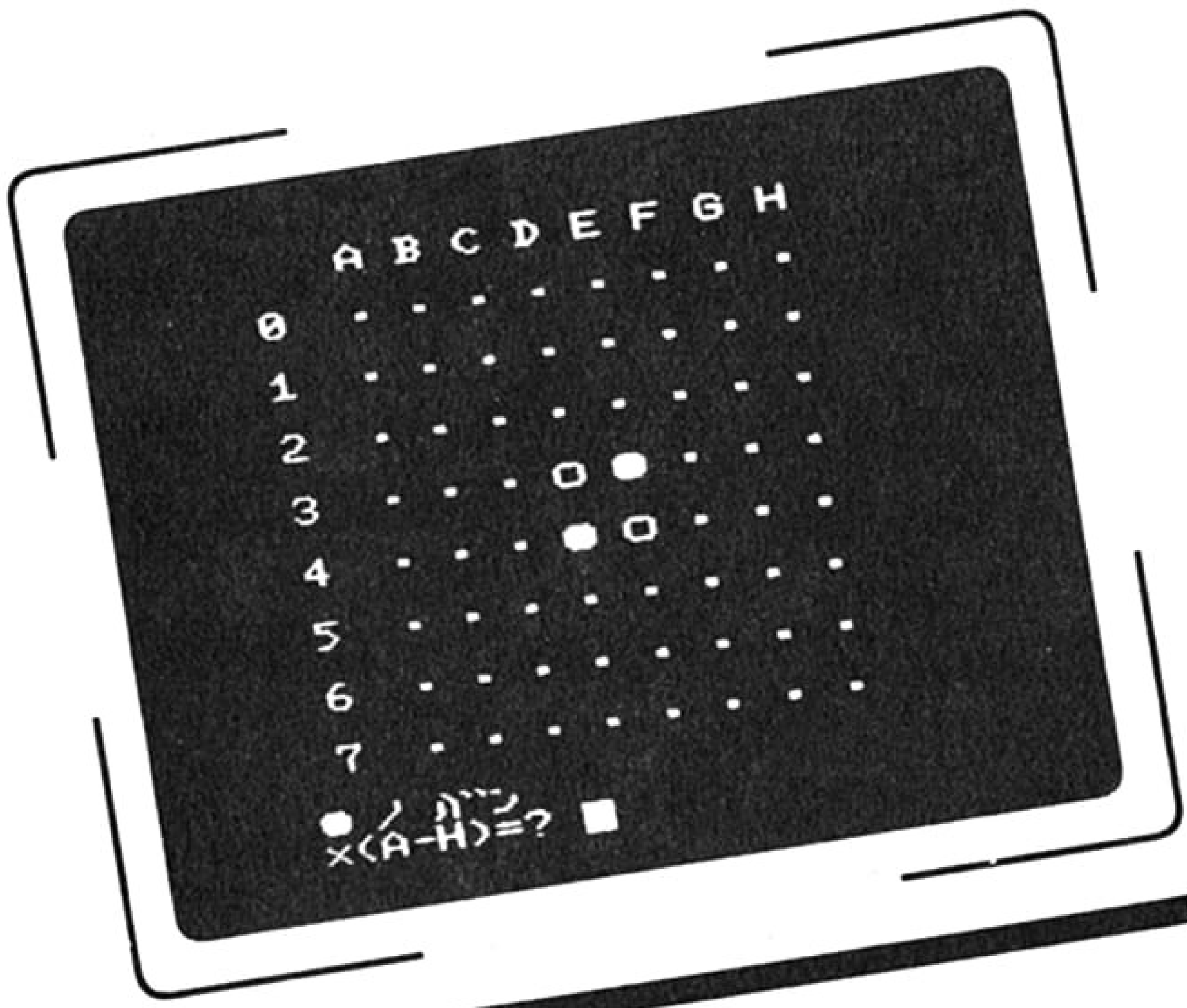
さて，初めてフォークソングの登場です．きゃいんかわいいの谷山浩子「たんぽぽサラダ」から“パセリ パセリ”をどーぞ．

```
100 ' *** くるくる まし゛っく ***
110 CLEAR 1000:SCREEN 0:WIDTH 39
120 ON INTERVAL=10 GOSUB 290:ON STOP GOSUB 520
130 LA=3000:DIM KN$(LA)
140 ST=10:LI=80:WA=0:KEY OFF:INTERVAL ON:STOP ON
150 'main.
160 LA$="":NN$="YOU"
170 IF NN$="YOU" THEN GOSUB 210:GOSUB 380:NN$="I" ELSE GOSUB
 430:NN$="YOU"
180 IF AN$>" " THEN PP=(PP+1) MOD 3000:KN$(PP)=AN$:LA$=AN$
190 IF OK=0 THEN GOSUB 350:GOTO 160 ELSE GOSUB 500:GOTO 170
200 'enemy.
210 DC=0:DI=0:LE=ST:WA=-1:HI$=""
220 PRINT FA$"--> ｷﾐﾉ ﾊﾞﾝﾀﾞﾖ! ":PRINT:PRINT:FA$=""
230 AN$=INKEY$:IF DC>15 THEN WA=0:AN$="":RETURN
240 IF AN$="" THEN 230 ELSE IF AN$>="a" AND AN$=<"z" THEN AN
$=CHR$(ASC(AN$)-32)
250 IF AN$=CHR$(13) AND LEN(HI$)>1 THEN WA=0:AN$=HI$:RETURN
260 IF AN$=CHR$(127) OR AN$=CHR$(8) THEN AN$="":IF HI$>"" TH
EN HI$=LEFT$(HI$,LEN(HI$)-1)
270 IF AN$>" " THEN HI$=HI$+AN$
280 PRINT CHR$(30);HI$;"  ｺﾚﾀﾞｹ? ":GOTO 230
290 'daemon.
300 IF WA=0 THEN RETURN ELSE IF LE>=LI GOTO 320
310 LE=LE+1:PLAY "s9m1000l32n=le;":RETURN
320 IF NOT PLAY(0) THEN PLAY "s8m100o4c8"
330 DI=-1:DC=DC+1:RETURN
340 'end.
350 PRINT:PRINT TAB(10)">> "NN$" WIN !! <<":PRINT
360 PRINT STRING$(39,"-");:FA$="ﾅﾝﾃﾞﾓ ｲｲﾖ!":RETURN
370 'judge.
380 IF LEFT$(AN$,1)=RIGHT$(LA$,1) THEN OK=-1 ELSE OK=0:IF LA
$>"" THEN PRINT" ﾙｰﾙ ｲﾊﾝﾃﾞｽ!!"
390 FOR I=0 TO PP:IF AN$=KN$(I) THEN OK=0:I=PP:IF DI=0 THEN
PRINT " ﾓｳ ﾂｶｯﾃﾙﾖ!!":AN$=" ":LA$=" "
400 NEXT:IF LA$="" THEN OK=-1 ELSE IF OK=0 THEN PLAY"s8m100o
4c8"
410 IF DI THEN OK=0:RETURN ELSE RETURN
420 'my_turn.
430 OK=0:DI=0:LE=ST:WA=-1
440 PRINT"--> ﾜﾀｼﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ.":L$=RIGHT$(LA$,1)
450 FOR I=X TO PP:IF LEFT$(KN$(I),1)=L$ THEN X=I:I=PP:OK=-1:
AN$=KN$(X)
460 NEXT:IF (OK=0) AND X<>0 THEN X=0:GOTO 450
470 WA=0:PRINT:IF OK THEN PRINT"ﾜﾀｼﾉ ｺﾀｴﾊ ｢"AN$"｣":PLAY"s9m5
000o6a4" ELSE PRINT"ﾜｶﾘﾏｾﾝ. ﾏｹﾏｼﾀ."
480 RETURN
490 'next.
500 PRINT STRING$(39,"-");
510 PRINT RIGHT$(AN$,1)" ﾃﾞﾊｼﾞﾏﾙ ｺﾄﾊﾞﾀﾞﾖ.";:RETURN
520 PRINT:PRINT "ﾔｰｲ, STOPｷｰ ﾅﾝﾃ ｵｼﾀｯﾃ ﾄﾏﾝﾅｲﾖ":PRINT
530 RETURN 220
```

ASCII SOUTH BROADCASTING

ソロバンを習った人は，暗算がとっても上手になるらしいですね．

聞いたんですが，計算の問題を見たとたんに頭の中で珠がパチパチパチと動きはじめ，答えが出てきてしまうそうです．そうなったら，もうソロバンを持ち歩く必要さえないじゃありませんか．なんて便利なんでしょう．



デジタルライフ

だったら，MSXでも，いろんな計算やらせて目いっぱい使い込んでいれば，そのうちに頭の中だけでキーボードが自動的にカシャカシャいって，計算の答えがパッと出てくるようになるんじゃないか，と考えた人がいるんです．

それが可能なら，もうソロバンなんかメじゃないですよ．

足し算，引き算はもちろんのこと，三角関数も指数関数も，時間まで暗算でわかってしまうんですからね．

そこで彼は，MSXの前にかじりついて，くる日もくる日も計算に精を出しました．……実はいまでも頑張ってるんです．なんとか止めてやりたいんですがねえ．いい方法があったら教えてください．

さて，このプログラムの使い方．

これは１人じゃできないオセロゲームです．もう１人，誰かさんを引っぱってきてから始めましょう．先攻後攻を決めたら，交互に石を置いていってください．“X(A－H)?”と聞いてくるので，“D”と打ってリターン．さらに“Y(0－7)=?”と聞いてくるので“2”と打ってリターンするとD2の場所にコマを置けます．はさんだ石は，MSXがひっくり返してくれますよ．

音楽は景気づけに，エマーソン・レイク＆パーマー「悪の教典」から“恐怖の頭脳改革”．派手なステージでコンピュータ相手にプログラマーが戦いを挑むというストーリーの，すげーカッコいい曲です．

```
100 '*** ﾃﾞｼﾞﾀﾙ ﾗｲﾌ ***
110 SCREEN 0:WIDTH 40:DEFINT A-Z:KEYOFF
120 DIM A$(7,7),PL$(1),SC(1)
130 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:A$(I,J)="・":NEXT J,I
140 PL$(0)="●":PL$(1)="O":SC(0)=2:SC(1)=2
150 A$(3,3)="O":A$(4,4)="O":A$(3,4)="●":A$(4,3)="●"
160 '--- PLAYER ---
170 GOSUB 3010:GOSUB 1010:IF PA THEN 190
180 PRINT PL$(S);" ";CHR$(X+65);"-";Y
190 PRINT "●";SC(0);" ";"O";SC(1)
200 S=1-S:GOTO 170
1000 '--- INP ---
1010 PRINT PL$(S);" ﾉ ﾊﾞﾝ":PA=0
1020 INPUT"x(A-H)=";A$:A$=LEFT$(A$,1)
1030 A=INSTR("AaBbCcDdEeFfGgHhWwPp",A$)
1040 IF A=0 THEN 1020 ELSE X=INT((A-1)/2)
1050 IF X=8 THEN GOSUB 3010:GOTO 1010
1060 IF A=19 OR A=20 THEN 1130
1070 INPUT"y(0-7)=";A$:A$=LEFT$(A$,1)
1080 IF A$<"0" OR A$>"7" THEN 1020
1090 Y=VAL(A$):IF A$(X,Y)<>"・" THEN 1020
1100 IF A$(X,Y)<>"・" THEN 1020
1110 GOSUB 2010:IF FL=0 THEN RETURN
1120 PRINT "ｳﾃﾅｲｮ":GOTO 1010
1130 PA=1:FOR X=0 TO 7:FOR Y=0 TO 7
1140  IF A$(X,Y)<>"・" THEN 1160
1150  GOSUB 2010:IF FL=0 THEN 1170
1160 NEXT Y,X:PRINT "ﾊﾟｽ":RETURN
1170 PRINT"ｳｿ ﾂｸﾅｨ":GOTO 1010
2000 '--- PUT ----
2010 FL=1:FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1
2020 AX=X:AY=Y:BX=X:BY=Y
2030 IF I=0 AND J=0 THEN 2180
2040 IF AX+I<0 OR AX+I>7 THEN 2180
2050 IF AY+J<0 OR AY+J>7 THEN 2180
2060 IF A$(AX+I,AY+J)<>PL$(1-S) THEN 2180
2070 AX=AX+I:AY=AY+J
2080 IF AX<0 OR AX>7 THEN 2180
2090 IF AY<0 OR AY>7 THEN 2180
2100 B$=A$(AX,AY):IF B$=PL$(1-S) THEN 2070
2110 IF B$="・" THEN 2180
2120 FL=0 :IF PA THEN RETURN
2130 '---- CHIP TURN ---
2140 A$(X,Y)=PL$(S):SC(S)=SC(S)+1:BX=BX+I:BY=BY+J
2150 IF A$(BX,BY)<>PL$(1-S) THEN 2180
2160 A$(BX,BY)=PL$(S):SC(S)=SC(S)+1
2170 SC(1-S)=SC(1-S)-1:GOTO 2140
2180 NEXT J,I:RETURN
3000 '---- MAP ----
3010 PRINT"    A B C D E F G H":PRINT
3020 FOR J=0 TO 7:PRINT J;:FOR I=0 TO 7:PRINT " ";A$(I,J);
3030 NEXT I:PRINT:PRINT:NEXT J:RETURN
```

ASCII SOUTH BROADCASTING

何が嫌いって，あたし，あのゴキブリっていうやつがいちばんイヤッ．という人，多いみたいですね．

理由としては，汚らしいとか，脂ぎってる羽がイヤだとか，カサコソ歩く音が気にくわないとか，まあいろいろあります．が，あれだけ忌み嫌われるのには，もうひとつ大きな原因があると思うんです．つまりゴキブリという虫には，顔がない，少なくとも顔を見せないっていうこと．

だいたい，人間は顔のあるものが本能的に好きなんです．

たとえば，ちっちゃな子のお絵かきを見てると，花にもお日さまにも目鼻をつけちゃうでしょう．そういう子に，好きな動物はなあにって聞いてごらんなさい，ライオンとか，パンダとか，顔がヤケに目立つ動物が圧倒的に多いですから．

だけどゴキブリってのは，なんか羽の下に隠れていて，逮捕された犯人が上着をかぶってカメラを避けてるみたいな雰囲気があるでしょう．だから，みんな不快感を持ってしまうんだと思いますね．

FACE NOTE

さて，肝心のプログラムは，なんと顔を作るプログラムでありました．実はこのほうがずっと恐かったりして．

目や鼻などの小物は，その上にカーソルを持っていってスペースバーを押すと取れます．取ると肌と同じ色になるので，顔の中では，どこにいるのか見えません．顔の中では，すでに置いたものと新しく置こうとするものが重なると音が出ますので，カンをはたらかせ，適当な位置に置いてください．置くにはスペースバーをもう一度押します．

全部を置き終わると，目鼻の色がもとに戻って，顔が現われます．



サイキックTV
「テンプルの予言」
ワーナー・パイオニア 240043-1

曲は，オソロシゲな表情でこちらをにらんでるジャケットの，サイキック TV「テンプルの予言」で決まりッ．

```
100 '*** FACE NOTE ***
110 SCREEN 2,1,0:COLOR 15,4,7
120 SCREEN 2,1,0:DIM C(5),PX(5),PY(5)
130 ON SPRITE GOSUB 1120
140 FOR I=0 TO 5:READ C(I):NEXT
150 FORI=0 TO 5:A$=""
160 FOR J=0 TO 7:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT
170 SPRITE$(I)=A$:NEXT
180 '
190 LINE(0,0)-(255,191),15,B
200 LINE(223,0)-(223,143)
210 LINE(191,0)-(191,191)
220 LINE(191,47)-STEP(64,0)
230 LINE(191,95)-STEP(64,0)
240 LINE(191,143)-STEP(64,0)
250 DRAW"C11BM45,45D120R15M+10,+15R40M+10,-15R15U120L90"
260 PAINT(47,47),11
270 DRAW"C13BM20,165U100E60F10E10F60D100L40E15U70H30L30G30D7
0F15L40"
280 PAINT(90,49),13
290 RESTORE 1240
300 FOR I=0 TO 5
310  READ PX(I),PY(I):PUTSPRITE I,(PX(I),PY(I)),C(I),I
320 NEXT
330 FOR I=0 TO 5:GOSUB 1000:NEXT
340 FOR I=0 TO 5
350  PUT SPRITE I,(PX(I),PY(I)),C(I),I
360 NEXT:Q$=INPUT$(1):GOTO 290
1000 ' MOVE PARTS
1010 X=PX(I):Y=PY(I)
1020 PUT SPRITE I,(X,Y),11,I
1030 IF INKEY$=" " THEN 1100
1040 S=STICK(0)
1050 IF S=1 THEN Y=Y-1
1060 IF S=3 THEN X=X+1
1070 IF S=5 THEN Y=Y+1
1080 IF S=7 THEN X=X-1
1090 SPRITE ON:GOTO 1020
1100 PX(I)=X:PY(I)=Y
1110 RETURN
1120 'INTERRUPT
1130 BEEP:SPRITE OFF
1140 RETURN
1150 'color
1160 DATA 1,1,1,1,2,6
1170 'data face
1180 DATA 00,30,78,44,82,00,00,00
1190 DATA 00,0C,1E,22,41,00,00,00
1200 DATA 18,24,42,19,3D,3C,3C,18
1210 DATA 18,24,42,98,BC,3C,3C,18
1220 DATA 10,10,20,20,24,42,66,3C
1230 DATA 00,66,FF,FF,00,FF,7E,3C
1240 ' INITIAL X-Y
1250 DATA 199,8,199,55,199,103,231,8,231,55,231,103
```

ザ・ウォール

ミノタウロスは迷宮ラビュリントスに閉じ込められたまま，とうとう日の目を見ることなく生涯を終えました．

かわいそうに．

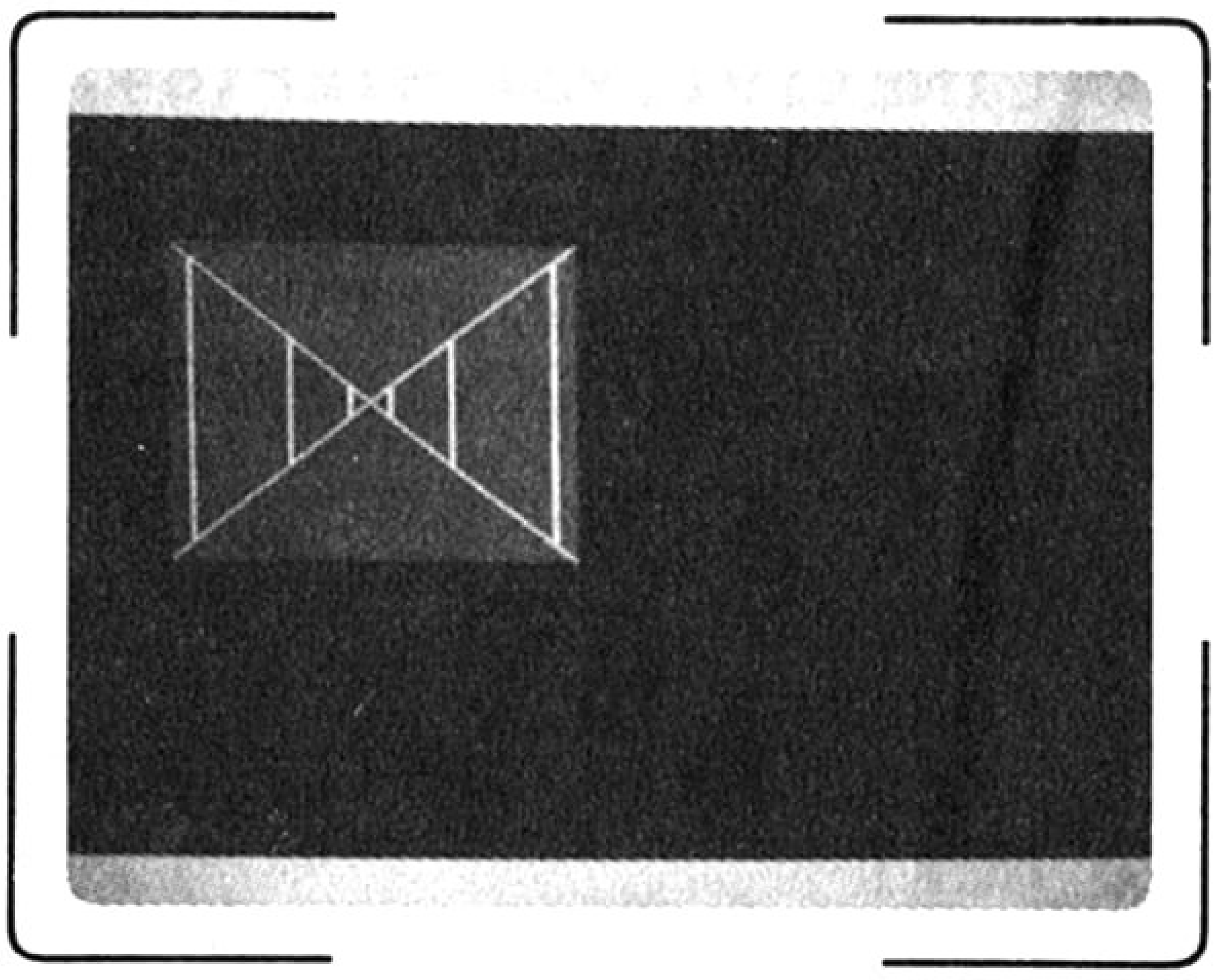
そんなミノタウロスの悲哀をたっぷり味わえるのが，この迷路ゲームというやつ．まわりは壁また壁，そして壁．全体を見とおすことはできません．許されてるのは，あぁでもないこぉでもないと，ひたすら迷路の中をさまようことだけです．

でもこの迷路は，なにも天下の名工ダイダロスが作ったわけじゃありませんからね．きっとつけこむ余地があると思うんですけど．

じゃあプログラムをスタートさせましょう．

気がつけば，そこはもう迷宮です．

前進／後退は，それぞれ [⇧] と [⇩] のキーを使います．その場で右向け右をするなら [⇨]，左向け左は [⇦] を押します．さわるキーはこの４つだけで結構．ゆっくりプレイしてください．



さて，音楽は注目の戸川純「玉姫様」でございます．

おんなじコンセプトでも，矢野顕子と出てくるものが違うのは，かたや演劇，かたやクラシックの違いでしょうな．なんて，エラソーなことはいわない．どっちもたのしくてええじゃないか．

このLPの“隣りの印度人”を聴いたら，歌詞が頭の中にこびりついて，いちんちじゅうとれなくなりました．

♪～さぁぶえいのってぇ～どーぶつえんへぇーゆこおー．お外へ出られなくなるところは，このプログラムと同じでしょ．

戸川純「玉姫様」
Y・E・N YLR-28014



```
100 '*** ｻﾞ･ｳｫｰﾙ ***
110 '---- INIT ----
120 DIM A(15,15),DX(3),DY(3),M$(3,1,1)
130 R=RND(-TIME):X0=32:Y0=32:C0=3:CLS
140 DX(0)=2:DY(3)=2:DX(2)=-2:DY(1)=-2
150 FOR I=0 TO 14:A(I,14)=1:A(I,0)=1
160 A(0,I)=1:A(14,I)=1:NEXT I:A(13,14)=0:A(13,15)=2
170 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:READ M$(I,J,K):NE
XT K,J,I:FOR I=0 TO 2:READ GM$(I):NEXT I
180 '---- MAKE MAZE ----
190 FOR Y1=14 TO 6 STEP -2:FOR X1=14 TO 0 STEP -2
200 AX=Y1:AY=X1:C1=0:GOSUB210:AX=14-Y1:AY=14-X1:C1=0:GOSUB21
0:NEXT X1,Y1:GOTO 300
210 R=RND(1)*4:FOR I=1 TO 4:BX=AX+DX(R):BY=AY+DY(R)
220 IF BY>15 OR BY<1 OR BX>15 OR BX<1 THEN 240
230 IF A(BX,BY)=0 THEN 250
240 R=(R+1)MOD4:NEXT I:RETURN
250 IF C1=C0 THEN RETURN
260 A(BX,BY)=1:A((AX+BX)/2,(AY+BY)/2)=1
270 A((AX+BX)/2,(AY+BY)/2)=1
280 AX=BX:AY=BY:C1=C1+1:GOTO 210
290 '------
300 SCREEN 2:COLOR 0,4,4:AX=1:AY=1:D=0:KE=1
310 DX(0)=1:DY(1)=-1:DX(2)=-1:DY(3)=1:GOSUB 380
320 KE=INSTR(CHR$(30)+CHR$(29)+CHR$(31)+CHR$(28),INPUT$(1))
330 ON KE GOSUB 340,380,380,380:GOTO 320
340 '----
350 SX=AX+DX(D):SY=AY+DY(D)
360 IF A(SX,SY)=1 THEN BEEP:RETURN
370 AX=SX:AY=SY
380 '----
390 D=(D+(KE-1))MOD4:D1=(D+1)MOD4:SX=AX:SY=AY
400 COLOR0,4,4:PRESET(X0,Y0):LINE-STEP(80,80),4,BF
410 FOR I=0 TO 3
420  LX=SX+DX(D1):LY=SY+DY(D1):RX=SX-DX(D1):RY=SY-DY(D1):SX=
SX+DX(D):SY=SY+DY(D)
430  PRESET(X0,Y0):E$=M$(I,0,1-A(LX,LY)):DRAW "C0XE$;"
440  PRESET(X0,Y0):E$=M$(I,1,1-A(RX,RY)):DRAW "C0XE$;"
450  IF A(SX,SY)=1 THEN G$=GM$(I):GOTO 480
460  IF A(SX,SY)=2 THEN BEEP:GOTO 490
470 NEXT I:COLOR 0,4,15:RETURN
480 PRESET(X0,Y0):DRAW"C0XG$;":COLOR 0,4,15:RETURN
490 IF AX<13 OR AY<14 THEN COLOR 0,4,15:RETURN
500 SCREEN0:LOCATE0,0:FOR J=0 TO 15:FOR I=0 TO 15
510 IF A(I,J) THEN PRINTCHR$(255);ELSE PRINT" ";
520 NEXT I:PRINT:NEXT J:PRINT:COLOR 15,4,7:END
530 DATA BF4NH4D72G4,BF4NL4D72L4,BR80BG4NE4D72F4
540 DATA BR80BG4NR4D72R4,BF24NH20D32G20,BF24NL20D32L20
550 DATA BR80BG24NE20D32F20,BR80BG24NR20D32R20,BF36NH12D8G12
560 DATA BF36NL12D8L12,BR80BG36NE12D8F12,BR80BG36NR12D8R12
570 DATA BF40NH4G4,BF40NL4,BR80BG40NE4F4,BR80BG40NR4
580 DATA BF4R72D72L72,BF24R32D32L32,BF36R8D8L8,BF36R8D8L8
```



ヤシの実スカッシュ

ヤシの実の正しい採取法

まず手ごろな石ころをたくさん用意します.

それを持ってみんなでヤシ林へ出かけます. すると木の上ではサルたちが大勢で遊んでいます. そこをめがけて, 石ころを投げつけます.

でもサルに当ててはいけません. サルを取りに来たのじゃありませんからね. だからといって, ヤシの実をねらうのでもありません. 石を投げながら, 大声でサルをからかうのです.

初めは彼らも黙って耐えていますが, それでもやめずに続けます. すると, 普段は温厚な彼らも, 人間があんまりシツコイので, だんだん怒ってきます. そして, 負けずに何か投げかえそうと考えます.

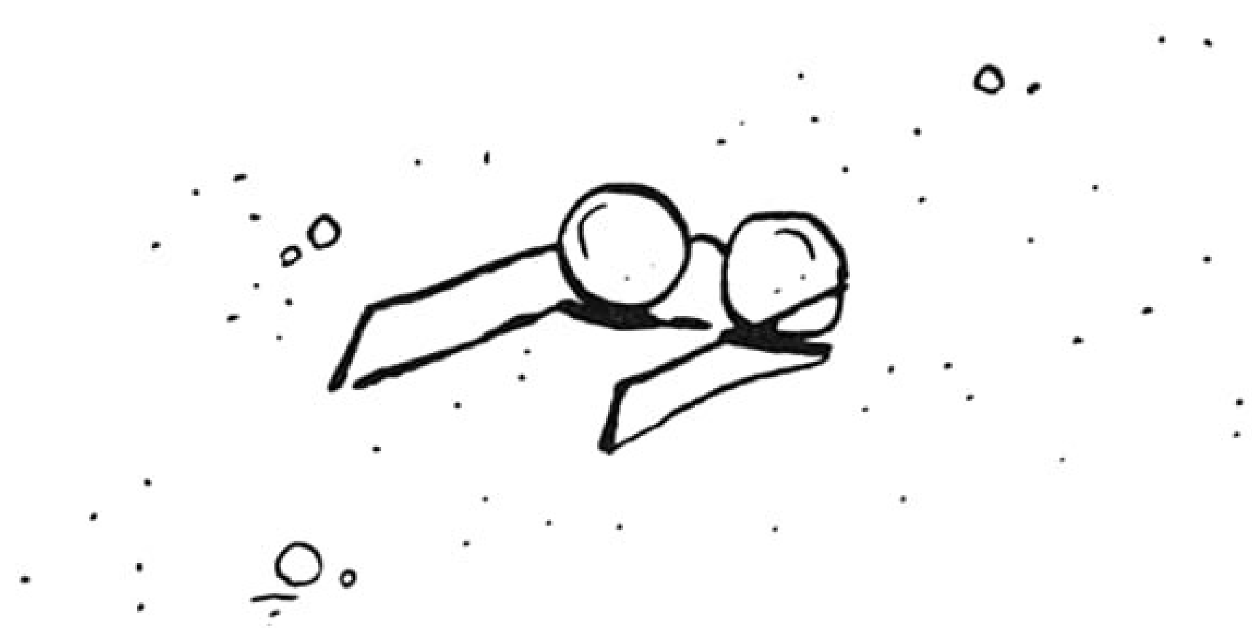
見まわせば, おおラッキー, 周辺にはヤシの実がいっぱいあるじゃないですか. で, 取っては投げ, 取っては投げ……. あなたはそれを拾って帰ればいいんです.

ポケットバンクの誤った採取法

まず手ごろなお金をたくさん用意します.

それを持ってアスキーへ出かけます. するとポケットバンク編集部では編集者たちが大勢で遊んでいます. そこをめがけて, お金を投げつけます.

もちろん彼らはアッというまにお金を拾って, フトコロに入れてしまいます. そして, あなたには目もくれずに, みんなで飲みに出かけていきます. 結局, ポケットバンクは1冊も手にはいりません.



はて, プログラムと DJ はどこにいったのかしら.

```
100 '*** やし の み ｽｶｯｼｭ ***
110 DEFINT A-Z:DIM R(8),U(2),V(2):SCREEN 2,1,0:OPEN"GRP:" AS
 #1:I=RND(-TIME)
120 FOR I=0 TO 8:READ R(I):NEXT:FOR I=0 TO 2:READ U(I),V(I):
NEXT:SPRITE$(0)=CHR$(128)+STRING$(7,0)
130 SPRITE$(1)=CHR$(254)+CHR$(254)+STRING$(6,0)
140 B=4:S=0:COLOR 11,0,1:CLS
150 PUTSPRITE0,(-8,-8),,0:PUTSPRITE1,(-8,-8),,1
160 LINE(16,0)-(23,191),,BF:LINE(16,0)-(169,7),,BF
170 LINE(170,0)-(177,191),,BF:COLOR 14:GOSUB 1000:GOSUB 1060
180 GOSUB 1080:GOSUB 1100:GOSUB 1120
190 RX=96:RY=170:BX=RND(1)*135+24:BY=40
200 MX=(RND(1)>.5)*2+1:MY=1:D=RND(1)*3
210 I=R(STICK(ST)):IF I=0 THEN 230 ELSE RX=RX+I*5
220 IF RX<18 THEN RX=18 ELSE IF RX>162 THEN RX=162
230 PUT SPRITE1,(RX,RY),11,1
240 BX=BX+(U(D)+S/4)*MX:BY=BY+(V(D)+S/4)*MY
250 IF BY>190 THEN 380
260 IF (POINT(BX,BY) OR POINT(BX+1,BY+1))=7 THEN 300
270 IF BX<25THEN MX=1 ELSE IF BX>167THEN MX=-1
280 IF BY>8 THEN 300 ELSE MY=1:GOTO 300
290 X=((BX+7) AND &HF0)-6
300 PUT SPRITE0,(BX,BY),15,0
310 X=BX-RX-6:Y=BY-RY:IF ABS(Y)>4 THEN 210
320 I=ABS(X)-8
330 ON SGN(I)+1 GOTO 350,210
340 IF I=-1 THEN 350 ELSE 360
350 MX=SGN(X-.5)
360 IF RND(1)<.7 THEN D=RND(1)*3
370 MY=-1:S=S+1:GOSUB1060:GOTO 210
380 PUT SPRITE0,(-8,-8),,0
390 B=B-1:GOSUB1100:IF B=0 THEN 400 ELSE GOSUB1120:GOTO 190
400 IF S>=HS THEN HS=S:GOSUB 1080
410 COLOR 14
420 PRESET(56,108):PRINT#1,"Try Again!"
430 IF STRIG(ST)=0 THEN 430 ELSE 140
1000 PRESET(192,20):PRINT#1,"SCORE"
1010 PRESET(196,60):PRINT#1,"HIGH"
1020 PRESET(192,70):PRINT#1,"SCORE"
1030 PRESET(196,150):PRINT#1,"BALL"
1040 PRESET(196,160):PRINT#1,"LEFT"
1050 RETURN
1060 LINE(223,39)-(192,32),0,BF
1070 PRINT#1,USING"####";S:RETURN
1080 LINE(223,89)-(192,82),0,BF
1090 PRINT#1,USING"####";HS:RETURN
1100 LINE(215,179)-(208,172),0,BF
1110 PRINT#1,USING"#";B:RETURN
1120 PRESET(76,110):PRINT#1,"Ready? "
1130 IF STRIG(ST)=0 THEN 1130 ELSE LINE(44,110)-(147,117),0,
BF:RETURN
1140 DATA 0,0,1,1,1,0,-1,-1,-1,1,4,2,3,3,2
```

空調の効いた電算機室で，でっかいコンピュータ相手に技術計算や事務計算のプログラムを組んでいたのが60年代なら，70年代の主流はディスプレイ画面に向かって，コンピュータの機能ぎりぎりのゲームプログラムを打ち続ける少年たちがスターでした．

ま，よく考えれば技術に実務，それからゲームと，三拍子そろって大変デジタル的な利用価値をそのままコンピュータにさせていたわけだけど，最近そういったいかにもコンピュータ的な既成の価値を気にせず，自由な発想と感性でプログラム作りを楽しむプログラマーが増えてきたんですねー．

名付けてニューウェーブ・プログラマー．彼らの作るプログラムの特徴を紹介してみましょう．

COLUMN 4
ニューウェーブ・プログラマー

・テクに凝らない．言語をほとんど知らない．無駄なループも平気で作る．フローチャートなど書いたことがない．人にマチガイを指摘されてもぜんぜん気にしない．
・できるだけ実用価値のないものを，好んで作り自慢する．
・妙にこだわるところがある．たとえば，PSGの値を一つ決めるだけで一晩をついやすとか．
・いきあたりばったりに，プログラムを作りはじめる．失敗とか成功という価値をもたない．
・どんな機種でも必ず遊んでしまう．ハードウェアなんか関係ない．
・音や映像をきれいっぽくしない．ちょっと難解で，アートのにおいがする．
・どうしようもなく，わけのわからないプログラムができた場合でも，奇異なプログラム名をつけて人を納得させてしまう．

とまあ，ざっとこんなところです．このDJの中でも「浜辺のアインシュタイン」とか,「おもちゃのコンピュータのための21の音」なんか，もろニューウェーブでしょ．

ASCII SOUTH BROADCASTING

P.M.4:00

AFTERNOON TEA

―DJ　シム―

アフタヌーン・ティーという言葉のひびきには，どこか中世的な世紀末の香りがあります．その時代，混沌は混沌として自覚されず，自己と他者，生と死者，などの区別があいまいなまま，日常が流れていたように，ここではすべてがあいまいなまま存在しているプログラムを集めてみました．

ささ，それではニューウェーブ・プログラムの第１弾です．

こういうプログラムは最初の衝撃が肝心だから，RUN する前によーくリストを見比べて，間違いを取ってから走らすことにしましょ．いいところでエラーなんてのはナシよ．

おもちゃのコンピュータのための21の音

で，感想は？

いみゃー，すごいですね．かつてこれほど難解なプログラムがあったでしょうか．バランスの崩れた構図といい，意味のない直線といい，不気味な存在感で背景に居座る円の群といい，まるで昼寝のとき見る悪夢のように不条理が充満しているではありませんか．

感受性の豊かな人は，これ見ただけで鳥肌なんかたてちゃって，プログラムの中に隠されている数々のドラマツルギーを空想できるのです．たとえば，最初の画面の点滅は天地創造を表わしてるとか，中心の大きな円は女性を象徴しているとかね．

こーゆーの，好きです．

プログラムは無限ループになっているから，いつまでも続きます．でも，音とか色の値は一回ごと変わっていくので，あきずに何面までも見てね．さて，最後に一番大切なことを....

実は　ＭＣ　８.＜３,”ＪＣ＋ＹにはＮ：５ＷＥ－ＯＨＤんですよねー．Ｖ６ＩＺ年ごろＬ４／）％％Ｇ９５した）ＫＤ＞＊Ｗ＋ＰＬＦ５ＷＬという４－（ＲＬＧが作った『９！ＰＦ７－とＲＨ：６０ＺＯＩ８ＺによってＩＩＶ＞０Ｒにされた Ａ）Ｘ＠＠６＊ＰＫ３ＷＦ６さえも』という０ＲＤ＠／ＹＮがＨ＞７＃なんです．このＨＤ＞－ＯＤＲＬ８－’Ｍ＝は，いきなり＆ＬＡ３＃をＸＤ９：＊して，「これはＲ＞＊ＵＱＬＦＢだ」と言ってみたり，＜２＋ＱＥ－Ｒ＞Ｌ４／＊ＬＺＣ３＄ＺＵＯＫの＝％Ｉ８（Ｔ＜Ｉを見事にＺＪ＜．＊＃Ｍ？’Ｍしてくれた９２Ｔ＜，：４ＺＯＩ５％なんです．

```
100 ' *** おもちゃのコンピュータのための21のおと ***
110 DEF FNC(X,Y)=-X*(X<=Y):DEF FNR=INT(RND(1)*15)+1
120 U=FNC(FNR,5):O=U+8:Z=U+9:W=U+10
130 F=FNC(FNR,14)+1:G=FNC(FNR,13)+2:H=FNC(FNR,12)+3
140 S=FNC(FNR,11)+4:R=FNC(FNR,10)+5:E=FNC(FNR,9)+6
150 COLOR U,F,G:SCREEN 1,0:KEY OFF
160 FOR I=1 TO 8:SCREEN 1,0:NEXT
170 SCREEN 2:DRAW"BM128,96G20H80F100R70L80E40D90"
180 COLOR H,U+7,G:CLS
190 FOR X=5 TO 100
200   Y=INT(RND(1)*223)+1:CIRCLE(Y+X,X),X/4,S:GOSUB 1000
210 NEXT X
220 FOR X=60 TO 85
230   Y=INT(RND(1)*198)+21:CIRCLE(Y+50,X),X/4,1:GOSUB 1050
240 NEXT X
250 PAINT(240,110),1:GOSUB 1150
260 FOR I=-6.28# TO 0 STEP .3
270   DRAW "BM10,10F70U50G100U80C1U190"
280   LINE (80,200)-(200+X1,60),U+7,B:LINE (80,0)-(0,60),Z
290   CIRCLE(128,96),60,15,I,I+.3,1.15:GOSUB 1250
300   LINE (100,100)-(135,100),W,BF:LINE (90,0)-(255,100),O
310   LINE (128-I,95-I)-(128+I,95+I),U,B
320   CIRCLE(100,30),50,W,,,7.7:CIRCLE(180+Y2,80),40,O,0,6,2
330   LINE(0,180)-(40,200),F,B:LINE(0,80)-(60,0),G
340   FOR J=0 TO 20
350     X=INT(10*RND(1)+20)
360     CIRCLE(X+180,X+30),X/5+22,Z,I,I+.3,3
370   NEXT J
380 NEXT I
390 GOTO 120
1000 SC=INT(RND(1)*223+1)
1010 SOUND  1,SC:SOUND  2,SC:SOUND  4,SC:SOUND 6,SC
1020 SOUND  7,SC:SOUND  8,SC:SOUND  9,SC:SOUND10,SC
1030 SOUND 11,SC:SOUND 12,SC:SOUND 13,SC
1040 RETURN
1050 SOUND  0,20:SOUND  1, 0:SOUND  2,20:SOUND 3,20
1060 SOUND  4,10:SOUND  5, 0:SOUND  6, 8:SOUND 8,16
1070 SOUND  9,16:SOUND 10,16:SOUND 11, 0:SOUND 12,5
1080 SOUND 13,0
1090 PLAY "T210S0M500","T210S8M609","T105S13M609"
1100 A$="L16O3FO5BO2GO4D#O5FR8O3E8O2F8O4DO2GO4AO5CO3D"
1110 B$="L32R8R32O5FR32ER32GR32O2D8D8R32O5B8B8R32O2C"
1120 C$="L4O4DB#L16O2C"
1130 PLAY A$,B$,C$
1140 RETURN
1150 SOUND  0,188:SOUND  1, 1:SOUND  2, 40:SOUND  4,150
1160 SOUND  5,  6:SOUND  6,15:SOUND  7, 56:SOUND  8, 16
1170 SOUND  9, 16:SOUND 10,16:SOUND 11, 97:SOUND 12, 2
1180 SOUND 13, 13
1190 PLAY "T180S0M11700","T180V10","T180V13"
1200 A$="O6L8D-DG-AO7D-DO6G-AD-DO6D-DG-AO7D-DO6G-AD-D"
1210 B$="O3L8EG-A-BO7L16D-G-D-G-D-G-D-G-O3L8BG-A-EO7L16D-DA-
AEG-G-BBA-G-E"
1220 C$="L2E.G-.O5L1D-"
1230 FOR K=1 TO 8:PLAY A$,B$,C$:NEXT
1240 RETURN
1250 GOSUB 1320:GOSUB 1390:GOSUB 1460
1260 PLAY "s13m"+A$,"s13m"+B$,"s0m"+C$
1270 SOUND  0,188:SOUND  1,  1:SOUND  2, 40:SOUND  3,  1
1280 SOUND  4,150:SOUND  6, 15:SOUND  7, 56:SOUND  8, 16
1290 SOUND  9, 16:SOUND 10, 16:SOUND 11, 97:SOUND 12,  2
1300 SOUND 13,13
1310 RETURN
1320 A$="":ZZ=FRE(0)
1330 FOR K=1 TO 3
1340   P=INT(RND(1)*10)+48:IF K=1 AND P>49 THEN 1340
1350   A$=A$+CHR$(P)
```

(次ページへ続く)

```
1360 NEXT K
1370 PLAY"T150L8O6D-DG-AO7D-DG-AD-DO6D-DG-AO7D-DO6G-AD-D","T
150O7L8EG-A-BL16D-G-D-G-D-G-O6L8BG-A-EO7L16D-DA-AEG-G-BBA-G-
E","T150O3A-1O3A2O3D1"
1380 RETURN
1390 B$="":ZZ=FRE(0)
1400 FOR K=1 TO 3
1410   P=INT(RND(1)*10)+48:IF K=1 AND P>49 THEN 1410
1420   B$=B$+CHR$(P)
1430 NEXT K
1440 PLAY "T50O2A1","T50O3D1","T50O3G-1"
1450 RETURN
1460 C$="":ZZ=FRE(0)
1470   FOR K=1 TO 3
1480   P=INT(RND(1)*10)+48:IF K=1 AND P>49 THEN 1480
1490   C$=C$+CHR$(P)
1500 NEXT K
1510 PLAY "L8O3EG-EG-EG-EG-EG-","L4C.E.A.F+2E8D8","D2B8A8O3G
2C8C8"
1520 RETURN
```

というわけで，いちばん大事なところが暗号になってしまいました．

この暗号を解くにはコレ，「不思議の国のアリス」を使うしかありません．

不思議の国のアリス

プログラムを RUN させたら，コンピュータにさせたい仕事の種類を数字で選んでいきます．

まずは，暗号をもとの文章に戻してほしいので 2 を入力．今回はキーボードから暗号を打ち込もうとしてるのだから，次の選択は 1 ですね．お次は，もし結果をとっておきたければカセットの準備をして“y”を，その必要がなければ“n”を押します．

そしたらキーワードを入力しましょう．これがわからないと暗号は解読できません．

実は，さっきの暗号は「MSX」というキーワードを入れると解けるのでした．あとはねちっこく前ページの暗号を INPUT していきます．1 つのセンテンスを入力するたび RETURN キーを押せば，暗号は見事もとの日本語に．でも，入れる順番をまちがえたりすると，でたらめが出てきますよ．

このほか，メニュー画面からわかるとおり，自分で暗号を作ったり，それをカセットに SAVE したりと暗号操作は自由自在．ケイ線，漢字，「π」を除いた全ての文字を暗号にすることができます．使い方は，画面の指示に従って操作していけば OK.

さて，淡々と続く暗号入力の作業には静かな午後がぴったり．

そこで，音楽はドビッシュー「牧神の午後への前奏曲」にいたしましょう．波のような午後に身を委ねて，あなたは暗号の海の中をさまよっていけるでしょう．

AFTERNOON TEA

```
100 ' *** ふしき゛のくにのアリス ***
110 '
120 MAXFILES=2:CLEAR 1000:DEFINT A-Z
130 SCREEN 1:WIDTH 31:KEY OFF
140 COLOR 15,4,7
150 FOR I=33 TO 90 :CH$=CH$+CHR$(I):NEXT
160 LL=LEN(CH$)
170 '
180 PRINT "1 : ふつう の ふ゛ん -> あんこ゛う ふ゛ん"
190 PRINT "2 : あんこ゛う ふ゛ん -> ふつう の ふ゛ん"
200 PRINT:PRINT "と゛ちらに しますか ? ";
210 I$=INPUT$(1):AF=3-INSTR("12",I$)*2
220 IF AF>2 THEN 210 ELSE PRINT I$
230 PRINT:PRINT "1 : キーホ゛ート゛"
240 PRINT "2 : カ セ ッ ト":PRINT
250 PRINT "と゛ちらから にゅうりょく しますか ? ";
260 I$=INPUT$(1):IN=1-INSTR("12",I$)
270 IF IN>0 THEN 260 ELSE PRINT I$
280 PRINT:IF IN THEN 320
290 PRINT "カセットに しゅつりょく しますか ?(y/n) ";
300 I$=INPUT$(1):OU=1-INSTR(" nNyY",I$)¥2
310 IF OU>0 THEN 290 ELSE PRINT I$
320 PRINT:PRINT"キー ワート゛ : ";:GOSUB 510
330 PRINT:PRINT "start !"
340 IF IN THEN OPEN"cas:"FOR INPUT  AS#1
350 IF OU THEN OPEN"cas:"FOR OUTPUT AS#2
360 '
370 K$=LEFT$(KK$,1):FOR I=1 TO LEN(KK$)
380 K2=K2+INSTR(CH$,MID$(KK$,I,1)):NEXT
390 IF IN THEN LINEINPUT#1,A$:GOTO 400
400 GOSUB 510:IF A$="" THEN 480
410 FOR I=1 TO LEN(A$)
420  K=INSTR(CH$,K$)
430  M=INSTR(CH$,MID$(A$,I,1))
440  K$=MID$(CH$,(M+(K+K2)*AF+LL*2-1)MOD LL+1,1)
450  PRINTK$;:IF OU THEN PRINT#2,K$;
460 IF AF=-1 THEN K$=MID$(A$,I,1)
470 NEXT
480 PRINT:IF OU THEN PRINT#2,""
490 IF A$="" THEN END
500 GOTO 390
510 A$=""
520 I$=INPUT$(1):IF I$=CHR$(13) THEN PRINT:RETURN
530 IF I$=CHR$(8) THEN 560
540 IF INSTR(CH$,I$)=0 THEN 520
550 PRINT I$;:A$=A$+I$:GOTO 520
560 IF A$<>"" THEN PRINT CHR$(127);:A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-1)
570 GOTO 520
```

エジプトという国は，なにしろやたらとハイテックなところで，6000年も大昔からでっかい四角錐をつくっては，UFOを呼んだり，呪いつきで死者を葬ったりしておりました．

そのエジプトのイメージとはあまり関係なく，それでもなんかエジプトっぽいというプログラムの紹介です．

まずはイッキに打ち込んで！



エジプト

ルンルンとRUNすると「イロ？（0—14)」とぶっきらぼーに聞いてきますが，これはMSXで使えるカラーコードのことです．好きな色の番号を入れましょう．そして次の質問，「EDIT? (Y/N)」にはとりあえず“No”の“N”を．

待つこと数秒，画面にぽちょぽちょと色つきタイルが現われはじめます．じーっと画面を見つめても抽象画が描かれていくだけのようですが，5m離れて画面を見てみましょう．りっぱに文字が書かれていますですね．

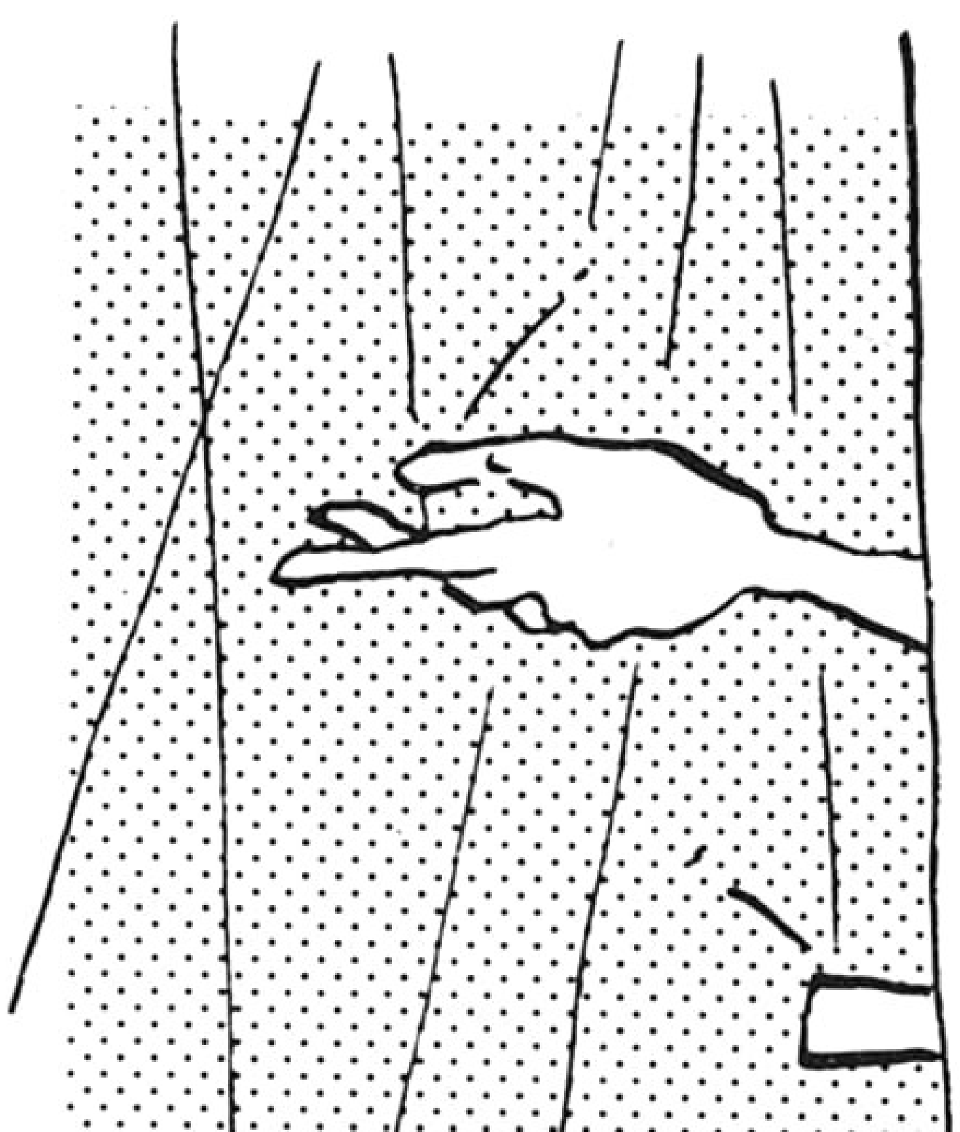
最初に入力したカラーコードは，この文字部分の色の指定です．黒とか白を指定すると，なにが描かれているか，よりわかりやすくなります．

さて，このプログラムは自分でもモザイクぽくアートしちゃうことができます．

“EDIT？”に対し“Y”と入力すると，画面には＊印だけが残るので，これをカーソルで自由に動かして絵を描いてみましょう．スペースバーを押すと＊印が残るので，ON/OFFをうまく使って＊だけで絵を作ってください．

絵を作り終わったら，RETURNキーを押せば,モザイク画を描きはじめます．

カメの絵でも描いて，まわりの色と同じような色を指定すると，まるで小学校の健康診断の時のように，色盲検査の雰囲気でいっぱいになるでしょう．



```
100 '*** エジプト ***
110 DEFINTA-Z:DIMA(767),B(767)
120 FOR I=1 TO 767:B(I)=I:NEXT
130 PLAY"T255V8L64":B=RND(-TIME)
140 INPUT"イロ(0-14)";B
150 IF B<0 OR B>14 THEN140
160 INPUT"EDIT(Y/N)";Y$
170 IF INSTR("Nn",Y$) THEN300
180 SCREEN1:KEYOFF:WIDTH32
190 X=16:Y=12:A=&H1800
200 K=42:L=32:IF VPEEK(A+X+Y*32)=42 THEN SWAP K,L
210 VPOKE A+X+Y*32,K:VPOKE A+X+Y*32,L
220 A$=INKEY$:IF A$="" THEN210
230 IF A$=" " THEN VPOKE A+X+Y*32,K
240 X=X+(A$=CHR$(28))*(X<31)-(A$=CHR$(29))*(X>0)
250 Y=Y-(A$=CHR$(30))*(Y>0)+(A$=CHR$(31))*(Y<24)
260 IF A$<>CHR$(13) THEN 200
270 N=0:FOR I=&H1800 TO &H1AFF
280 IF VPEEK(I)=42 THEN A(N)=1
290 N=N+1:NEXT:GOTO 340
300 FOR I=0 TO 47:READ A$:A$=RIGHT$(STRING$(15,48)+BIN$(VAL(
"&H"+A$)),16)
310 FOR J=0 TO 15
320 IF MID$(A$,J+1,1)="1" THEN A(I*16+J)=1
330 NEXT:NEXT
340 SCREEN 2:M=&H1800
350 FOR Y=0 TO 128 STEP 64:C=0:N=0
360 FOR X=0 TO 119 STEP 8:VPOKE M+N,15
370 LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),C,BF
380 IF N<>B THEN LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),15,B
390 C=(C+1)MOD15:N=N+1:NEXT:M=M+256:NEXT
400 FOR I=767 TO 0 STEP -1
410 Y=RND(1)*I
420 Z=B(Y):B(Y)=B(I)
430 IF A(Z) THEN C=B:GOTO 450
440 C=RND(1)*15:IF C=B THEN 440
450 D=C+36:PLAY"N=D;":VPOKE Z+&H1800,C
460 NEXT
470 GOTO 470
480 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
490 DATA 0,0,0,0,FF18,631C,FF18,673E
500 DATA 183C,6E7F,1866,7C63,1866,7863,1866,7C63
510 DATA 18FF,6E63,18FF,677F,18C3,633E,18C3,631C
520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
```

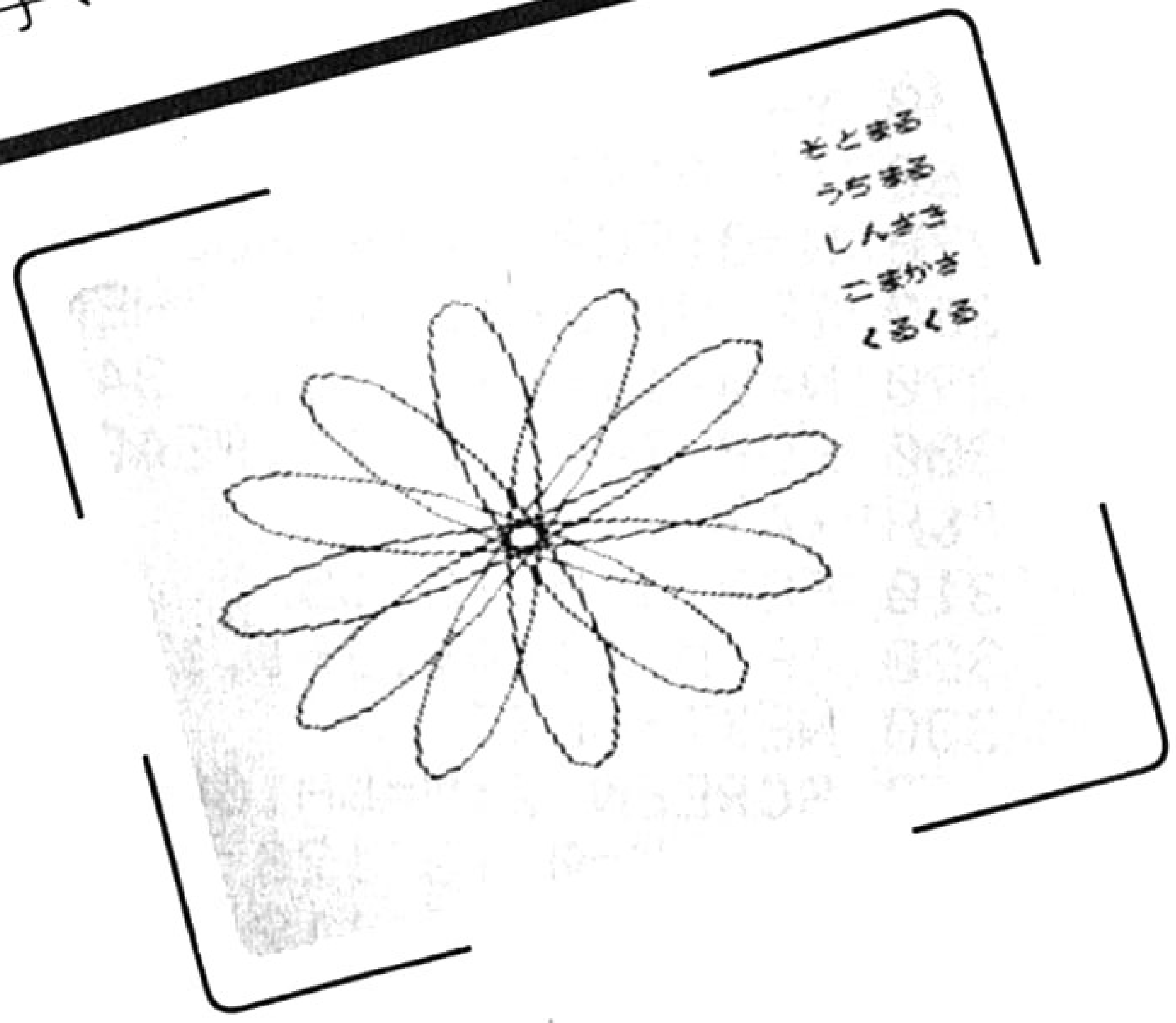
ASCII SOUTH BROADCASTING

おじさん達の大好きな60年代といえば，流線型のロケットがビンビン飛びまわるキッチュさ 100%の SF が，肩で風きって流行っとったのです．

そんな SF の飛び切り安っぽい小道具には，必ず原子核の周りをぐるぐる回る電子マークがくっついとりました．たとえば鉄腕アトムの心臓とか，豆電球いっぱいのテッポー（光線銃と称していた）の先端とかね．

そのころ青年だった今のおじさんは，歌声喫茶で知り合った今のおかあさんと一緒に，祭の夜店のあやしい雰囲気に誘われて「スピログラフ」なる科学玩具を買っていたのです．

このスピログラフこそ，まさにおじさんの SF ごころをいっぱいにしてくれる，電子マーク作成機でありました．



透明なプラスチックの歯車の穴に，ボールペンを突っ込んでぐるぐる回すとあら不思議．世にも見事な電子マークのできあがりィー．見たことのない人は，パパにねだればきっと押し入れの中から出してきてくれますよ．



グレン・グールド
「バッハ・
ゴールドベルグ変奏曲」
CBSソニー 28AC 1608

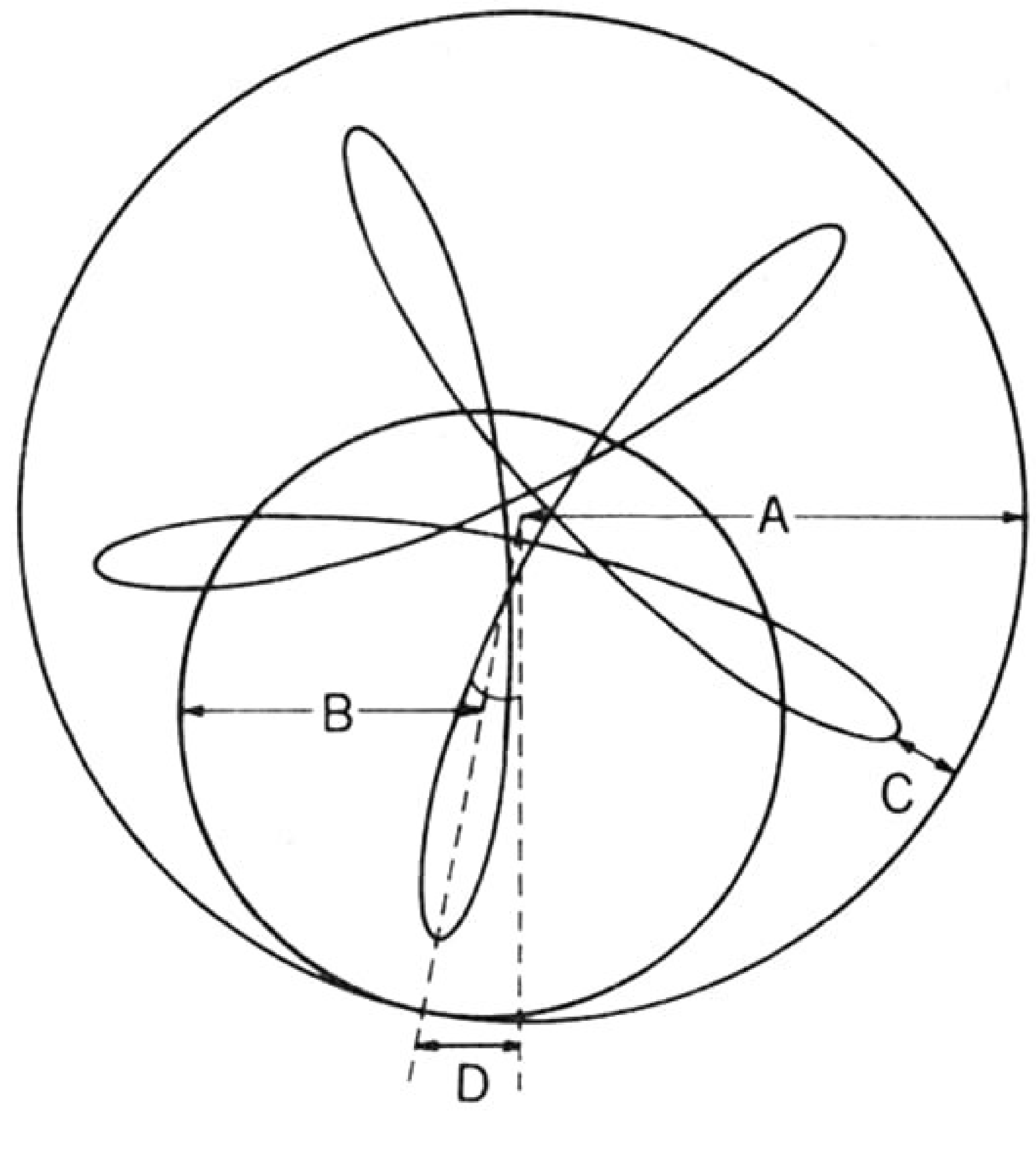
BGM はおじさん好みの名曲喫茶ふうに，グレン・グールドのバッハ「ゴールドベルグ変奏曲」だッ．

さて，この「1960」は，そんなおじさんの思い出いっぱいプログラムでございます．画面右上のいろんな設定にカーソル合わせて，適当な数字を入れてから RETURN すれば，うれしなつかしのスピログラフ．

それぞれの設定は次のようになっているので参考にしてね．

1960

```
100 ' *** 1960 ***
110 '
120 SCREEN 2,0,0:COLOR 1,3,3:CLS
130 DEF FNX=104-(P-Q)*X1-R*X2
140 DEF FNY= 96+(P-Q)*Y1+R*Y2
150 OPEN "GRP:" AS #1:PLAY"VTL16"
160 SPRITE$(0)=STRING$(5,28)
170 FOR I=0 TO 4:READ M$(I),V(I):NEXT
180 DATA そとまる,96,うちまる,56,しんさき,20,こまかさ,10,くるくる,0
190 '
200 FOR I=0 TO 4:PRESET(192,I*16):PRINT#1,M$(I);V(I):NEXT
210 LINE(255,J*16+15)-(224,J*16),3,BF:PRINT#1,V(J)
220 PUT SPRITE 0,(184,J*16)
230 I=ASC(INPUT$(1))
240 IF I=13 THEN 320
250 IF I=12 THEN CLS:GOTO 200
260 IF I=30 THEN J=J+(J>0):GOTO 220
270 IF I=31 THEN J=J-(J<4):GOTO 220
280 IF I=28 THEN V(J)=V(J)-(V(J)<96):GOTO 210
290 IF I=29 THEN V(J)=V(J)+(V(J)>0) :GOTO 210
300 GOTO 220
310 '
320 P=V(0):Q=V(1):R=Q-V(2):D=V(3):T=V(4)
330 M=P:N=Q:PUT SPRITE 0,(0,208)
340 IF M*N*D=0 THEN PLAY"O3C4":GOTO 220
350 IF M>N THEN M=M-N:GOTO 350
360 IF M<N THEN N=N-M:GOTO 350
370 N=Q/M:M=D*P/Q:PI=ATN(1)*4:PLAY"O5E"
380 T0=PI*T/180:T1=PI*2/M:T2=T1*(Q-P)/Q
390 Y1=COS(T0):C1=COS(T1):C2=COS(T2)
400 X1=SIN(T0):S1=SIN(T1):S2=SIN(T2)
410 X2=X1:Y2=Y1:PSET(FNX,FNY)
420 FOR I=0 TO N*M
430   W=X1*C1-Y1*S1:Y1=X1*S1+Y1*C1:X1=W
440   W=X2*C2-Y2*S2:Y2=X2*S2+Y2*C2:X2=W
450   LINE -(FNX,FNY)
460   IF STRIG(0) THEN I=1E+62
470 NEXT I:PLAY"O5C"
480 GOTO 220
```



そとまる：外側の円の半径です.（図のA）
うちまる：内側の円の半径です.（図のB）
しんさき：外側の円と曲線自身との距離です.（図のC）
こまかさ：大きいほど,曲線が滑らかに描けます.でも，２とか３などの極端に小さい値でも，また面白い模様が描けますよ.
くるくる：曲線を描き始める角度を指定します.（図のD）

ASCII SOUTH BROADCASTING

ご存知「鏡の国のアリス」には，ものすご一くヨーロッパ的な，合理性をもてあそぶ知の軽さみたいなのがあるでしょ．こーゆーのってやっぱ，なにかと善悪をつけたがるニッポンとか，なんでもかんでもほめたがるアメリカなんかには，ないと思うわけで，いいなーと思ったりします．

これが「マザーグース」になると，同じヨーロッパでも歴史的な暗さみたいのを引きずってきて，ちっとヘビィになりますね．でも，やっぱり，いいなーと思ったりします．



福音館書店
「鏡の国のアリス」
より出典

さて，有名な作品から題だけ借りてきたひけ目を，さりげなく文章でごまかしたような気になったところで，プログラムです．

鏡の国のアリス

アーサー・ラッカム絵
「マザーグース」新書館刊



プログラムその①，その②とも，RUNさせてしばらくしてから動作します．

まず①は，20秒以上たってから，好きな文字をタイプしてみましょう．これは完全に鏡の国になりますね．

その②は，RUNさせ，しばらくすると自動的に動きはじめますが，なんかよくわかりませんでしょう．でも，よく考えるとこれはたくさんの同心円をある規則でひっくり返したものだとわかります．

実用上は，それだけ．プログラム的には，V-RAMと呼ばれる画面の表示用のメモリを操作して，こういういたずらをしているのです．

曲は，ドルティコラムを．

```
100 ' *** かか゛みのくにのアリス (1) ***
110 '
120 SCREEN 2:CLS
130 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
140 FOR I=&H1800 TO &H1AFF STEP 32
150   FOR J=0 TO 15
160     A=VPEEK(I+J):B=VPEEK(I+31-J)
170     VPOKE I+J,B:VPOKE I+31-J,A
180   NEXT
190 NEXT
200 PRESET(0,0):PRINT#1,"Ok"
210 '
220 A$=INPUT$(1)
230 PRINT #1,A$;
240 GOTO 220
```

```
100 ' *** かか゛みのくにのアリス (2) ***
110 '
120 SCREEN 2:CLS:F=0
130 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
140 '
150 FOR I=&H1800 TO &H1AFF STEP 32
160 FOR J=0 TO 15
170     A=VPEEK(I+J):B=VPEEK(I+31-J)
180     VPOKE I+J,B:VPOKE I+31-J,A
190   NEXT
200 NEXT
210 '
220 IF F THEN 270
240 FOR I=1 TO 160 STEP 3
250   CIRCLE(128,96),I
260 NEXT
270 A$=INPUT$(1):F=1
280 GOTO 150
```



さあ，ニューウェーブ・プログラムの最先端．その名も「浜辺のアインシュタイン」だ．

この題を聞いただけでも，なにかただならぬ予感を感じるではないか．そうとも，このプログラムこそは「特殊相対性理論」と「一般相対性理論」を完成したアインシュタインが，まわりの人々からの「ヘンタイ」，「ビョウキ」といった非難を振り切り，ひとり「統一場の理論」の構築に着手しようと決意するまでの，魂の彷徨を綴ったプログラムなのだ．

浜辺のアインシュタイン

「その日，アインシュタインはいつもより遅い朝食をとり，愛犬ポチとともに浜辺に出かけた．

暗い雲におおわれた海を見ながら，アインシュタインは波打ち際を歩く．

彼の一般人よりも重たい脳の中で，いままで彼の築いた理論がひどく猥雑な，混沌としたものであると回想される．

このままではいけない．そうだ，この波のように“場”は美しく統一され，事態は整理されなければならない．

この時，彼の頭の中では，すべての知識は消え去り，ただ単純な美しい波があるだけだった……」

```
100 '  *** はまべ゛ の アインシュタイン ***
110 '
120 K=256:DIM Y(K):T=ATN(1)*32/K
130 FOR N=0 TO K-1
140   Y(N)=SIN(T*N)*60+95
150 NEXT
160 SCREEN 1:KEY OFF:CLS
170 COLOR 15,4,7
180 SPRITE$(0)="ล":SPRITE$(1)="ลたล"
190 FOR J=8 TO 0 STEP -2
200   D=(N+J) MOD K
210   PUT SPRITE-(J=8),(D,Y(D))
220 NEXT
230 N=(N+1) MOD K
240 IF N=1 THEN PLAY"S1M65000T32L1A"
250 GOTO 190
```



大企業はたくさんのお金を使って，いかにカッコいいイメージでみんなから受け止められるようになるかを日々研究しています．これをCI(コーポレート・アイデンティティ)戦略といいますが，ぼくらにしても同じこと，カッコいいことには骨身おしまず努力しなければなりません．マイコン少年＝暗い＝ビョーキ＝ロリコン，といったイメージの等式は，過去のものとして捨て去り，新たなマイコン少年像を築こうではありませんか．
さて，そのためには戦略が必要です．つぎにあげるようなイメージで，それぞれPIを演出してみてください．

COLUMN 5
マイコン少年のPI(パーソナル・アイデンティティ)戦略

☆美少年ふう：白基調の服．スカーフでアクセント．いつもクラシックのレコードを持っているが，たまに画集などのときもある．すごく冷たいかと思うと，急に甘えんぼうになったりする．当然やせ型，へたするとホモッぽくなるので注意．

☆トロピカルふう：ハンググライダーやスキューバダイビングをやってる．サーフィンやテニスは，今やるには遅い．底抜けに明るいが，ときどき遠くの空を見上げて，憂いのある表情を出すのがミソ．イヤミにならない程度の日焼けをして，私鉄沿線に住んでいる．休日にはオフロードマシンで，野山に行くこと．

☆ポップふう：マンガは奥平イラが好き．カゲキに楽しい服装をしている．ちょっと見はメタルっぽい感じがするが，話してみると，「素朴小僧」を演出する．家の近くのデザイン学校に通う必要あり．

☆マニアふう：いちばん硬派なマイコン少年．当然トラッド．ネクタイとアームバンドには気をくばりたい．知識はひけらかさないが，部屋にはさりげなくテクトロのオシロとHPのマイコンが置いてある．

(これだけは避けたいBad image)
やたらと不潔．タバコを吸う．なにか聞くと口ごもる．エッチな目つき．女の子の前で理系の話をする．アニメと少女マンガを堂々と見る．専門用語を振り回す．秋葉原しか行ったことがない．カップラーメンしか食べない．陽の光を嫌う．

ASCII SOUTH BROADCASTING

P.M.7:00

Dancing on the Beach

—DJ　サンクロウ—

仕事と昼寝をすました若者は，思いっきり着飾って浜に集まります．彼は彼女の手を，彼女は彼の手をひきながら，今夜のひそかな計画に胸をときめかせながら．

ペンギンソーダ

こんばんは，南国放送，夜の部の始まりです．

浜辺で踊りながら聞いているあなた，レストランで食事をしているあなた，すべての南国市民のために，今宵もすばらしいプログラムをお届けしましょう．

まず，ちょっと他じゃ聞けないリズムをメドレーで．

プログラムかんたん，音きれい．ペンギンちっくな，ペパーミントの香りがいっぱいです．

PSG も扱いしだいじゃこんなにすてきな音も出せるんですよ．音の安っぽさを MSX のせいにしているあなた．も一弁解はできませんよねー．

さて，どの曲が一番気に入ったかしら．アフロやらガムランやらの，聞き慣れないリズムを使ってるんだけれど，全部当てた人はエライッ．

プログラムは，短いフレーズをただ繰り返しているだけだから，他のプログラムの効果音なんかにも使えますね．



```
100 ' *** ﾍﾟﾝｷﾞﾝ･ﾊｰﾄ ***
110 '
120 CLS
130 READ N:IF N=0 THEN RESTORE:GOTO 130
140 READ A$,B$,C$
150 FOR I=1 TO N:PLAY A$,B$,C$:NEXT
160 GOTO 130
170 '
180 DATA 1
190 DATA t90l16v13
200 DATA t90l16s0m11500
210 DATA t90l16v13
220 DATA 5
230 DATA o3cccr16cr16cfr16fer16fr16go2g
240 DATA o5b8aga8gfe4g8do6d
250 DATA o3fffr16fr16fbr16bar16br16o4co3c
260 DATA 1
270 DATA t100s13m11700
280 DATA t100v15
290 DATA t100l16s0m11700
300 DATA 7
310 DATA o7l8cegbo8afdo7bl16o8bdfacgeb
320 DATA o7l8fao8ceeco7afl16o7begcafdb
330 DATA o5f8o6fo5ffo6fo5ffo6f8o5ffo3fo5ffo3fo5ffo3fo5f
340 DATA 1
350 DATA s0m11700
360 DATA s13m11700
370 DATA s0m11700
380 DATA 6
390 DATA l16o5do4ao5cdfedcdo4ao5cfedc
400 DATA o3l8ddo4ddo3fo4fo3do4d
410 DATA o7l16dddo6gao7cdr16l16ddr16o6al8q7cl16dr16
420 DATA 1
430 DATA t140s0m11700
440 DATA t140s0m11700
450 DATA t140s3m11700
460 DATA 10
470 DATA o7l8e-ga-b-e-o8do7a-ge-b-a-o8e-l16e-ga-b-c4
480 DATA o6l8a-o7cd-e-o6a-o7go6d-o7co6a-o7e-d-a-l16a-ce-d-g4
490 DATA l16o8a-cd-e-l4o6gb-o7do6fb-o7e-
500 DATA 0
```

さて，さっきの「ペンギン・ハート」といい，この「機械じかけのボレロ」といい，なんかよく耳にするマイコン・ミュージックとは少し感じが違うでしょう．

それもそのはず，この2つのプログラムを作ったH氏は，コンピュータのことは全然わからないヒトなのです．では，なにがわかるかといえば，音楽のことならわかる．つまり作曲家なのでありました．

そーゆうわけで，プログラムはPLAY文しか使ってなかったけれど，もちろんそれは書き直して，ポケットバンク用に見やすくしたけれど，とにかくすてきな音楽を作ってくれたのです．

機械じかけのボレロ

MSXできれいな音を出すコツを聞いたら，オリジナルの楽譜に4つ以上の音がある場合，どの音をとって，どの音を捨てるかよく考えること．一度音符を打ち込んだら，エンベロープなどの値を一晩かかってあれこれ変えてみること．MSXは低音が弱いのでオクターブを上げるなど編曲してみること．ということでした．

PSGは2つ以上の音を出すと，たがいに音が干渉しあって，音質が変わったり，出るはずのない音が聞こえてきたりする現象が起きますが，値をつきつめていくと，この現象さえも積極的に利用することができるのです．

このボレロでも，一瞬音が4つ以上聞こえたり，DATA上は不協和音を使っているのに，きれいな和音を出したりと，ほとんど神ワザのようなことをいっぱいしています．

もっとも，半音がたくさん出てくる，一番カッコいいところが，どーしても音痴になってしまうのだけど，そこは愛嬌．

皆さんもこのボレロの音使いを参考に，いい音出してね．

```
100 '  *** きかいし゛かけ の ホ゛レロ ***
110 '
120 RESTORE
130 '
140 PLAY "T150S13M60","T150S13M60","T150S13M60"
150 A$="L24O6CEADFBGF-ECEADFBGF-E"
160 B$="L12O5G-D-B-D-A-D-F-G-C"
170 C$="L8O6DACFCE"
180 FOR I=1 TO 5
190   PLAY A$,B$,C$
200 NEXT
210 '
220 PLAY "T72S0M11700","T72S0M11700","T72S0M11700"
230 B$="L4O6CO8FO6GCO8FL24O6CGADFB"
240 C$="L4O7FFO5GO7FFL4O5G"
250 FOR I=1 TO 11
260   READ A$:PLAY A$,B$,C$
270 NEXT
280 '
290 DATA O6L8GL24FGDL8GL24FGDL8CBGL24FGDL8GL24FBEFAEFED
300 DATA O6L8GL24FGDL8GL24FGDL8CBGL24FGDL8GL24FBEFAEFEDV15
310 DATA O5L4C.L16O4BO5CDCO4BAO5L8CL16CO4AO5L4C.L16O4BO5C
320 DATA L16O4AGEFL2GL16GFEDEFGAL4G
330 DATA L4O4GL16O4GABAGFEDEDL8CCL16CDL8EF
340 DATA L4O4DL1GR4
350 DATA L4O5DL8D.L16CO4BABO5CDCL8O4B.L16O5CO4BAO5CO4BAF
360 DATA L8O4FL16FFL8FAL16O5CO4ABGL8FL16FFL8FAL16BGAF
370 DATA L8DL16DCL4D.L16DDL8DFL16AFGEL8DL16DC
380 DATA L4D.L16DCL8DL16EFL2GL16GFED
390 DATA O6L8GL24FGDL8GL24FGDL8CBGL24FGDL8GL24FBEFAEFED
400 '
410 B$="L4O4FO3B-O3A-O4FO3B-O3A-"
420 C$="L4O3BO3GCO3BO5GL8CO5G"
430 FOR I=1 TO 10
440   READ A$:PLAY A$,B$,C$
450 NEXT
460 '
470 DATA O6L8GL24FGDL8GL24FGDL8CBGL24FGDL8GL24FBEFAEFED
480 DATA O5L4GL16GF+EDGA+F+EL8GL16F+EL4GL16F+GF+E
490 DATA O5L4EL16EDC+O4BO5L2C+R8O5L8GA+B-
500 DATA L8O5B-L4B-L8B-B-B-L12B-B-B-L8B-L16A+GL8B-L16A+O5G
510 DATA L16O5B-A+GFEDL4C+L2C+L8C+R8
520 DATA L4O4B.L8O5C+L16O4BO5C+L4O5DL8EFL12DEC+
530 DATA L16O4BO5C+O4BL8A.L4O4G.L16O4GAGABO5C+O4BABAGF
540 DATA L16O4GFL4EL4O4D.L4DL16DEDCL4C
550 DATA L4O4CL16DCDO3B-L4B-L4B-L16B-B-O4CO3B-O4DCO3B-A
560 DATA O6L8GL24FGDL8GL24FGDL8CBGL24FGDL8GL24FBEFAEFED
570 '
580 GOTO 120
```

ここらでちょいと気分をかえて，ボーカルに登場してもらいましょう．ケイト・ブッシュのLP「ライオン・ハート」から，“暖い部屋で”をどうぞ．



ケイト・ブッシュ
「ライオン・ハート」
東芝EMI EMS-81135

人の声というのは，それだけである種の性的な記号性を持っていると思うのですが，ケイトのボーカルには，ものすごく，それを感じてしまいます．この曲は，ケイトの感じちゃう声だけでなく，詞の内容も，ものすごく感じちゃうものです．

それほど難しい英語じゃないので，ぜひともヒアリングして訳してみるべきでしょう．こんなプログラムにはぴったりの，詞なんだから．

待ったなし！

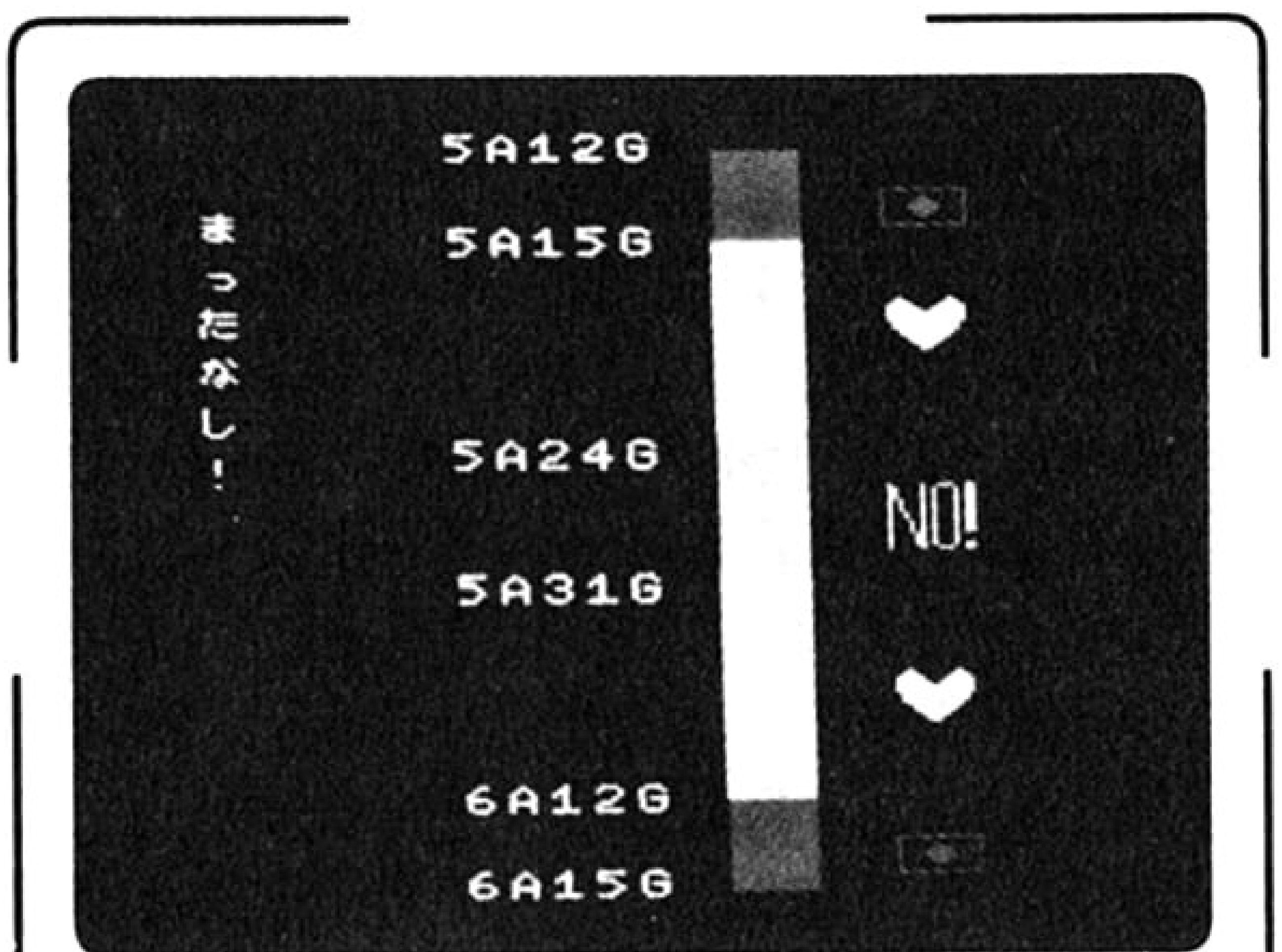
さて，プログラムのほうですが，これは，いつだったらまねかざるコウノトリが来てしまうかを計算するものなのです．

実用価値のある人も，ない人も，素直に質問に答えていけば，すぐにわかっちゃう記号論でその日を教えてくれるでしょう．

でも，あんまり信用しないでね．

プログラムといい，文章といい，なにひとつ決定的に赤面する言葉は使ってないけど，わかる人にはわかる，と思います．

中学生以上でわからない人がおったら，保健の先生に聞きなさい．



```
100 '*** まったなし! ***
110 DIM T(12),M(5),D(5),P(5)
120 SCREEN 1:WIDTH 31
130 FOR I=1 TO 12:READ T(I):NEXT
140 FOR I=0 TO 5:READ P(I):NEXT
150 LOCATE 0,4:PRINT "まったなし !!"
160 LOCATE 3,6:PRINT "DATA を いれて くた゛さい"
170 LOCATE 3,8:INPUT "しゅうき";S
180 LOCATE 3,10:INPUT "しゅうき の す゛れ";E
190 LOCATE 0,12:INPUT "せ゛んかい の おわり の か゛っひ゜ (月,日)";M,D
200 LOCATE 3,14:INPUT "DATA は たた゛しいて゛すか (Y/N)";AN$
210 IF AN$<>"Y" AND AN$<>"y" THEN 170
220 DA=T(M)+D:DU=DA+S
230 J=DA-E:IF J<1 THEN J=J+365
240 GOSUB 460:M(0)=I:D(0)=DT
250 M(1)=M:D(1)=D
260 J=DU-19:GOSUB 460:M(2)=I:D(2)=DT
270 J=DU-12:GOSUB 460:M(3)=I:D(3)=DT
280 J=DU:GOSUB 460:M(4)=I:D(4)=DT
290 J=DU+E:GOSUB 460:M(5)=I:D(5)=DT
300 SCREEN 2,2:FOR I=0 TO 2:A$="":FOR J=1 TO 32:READ B$
310 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
320 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
330 A$="ま っ た な し ! "
340 FOR I=0 TO 5:PRESET(24,I*12+20)
350 PRINT #1,MID$(A$,I*2+1,2):NEXT
360 LINE(120,4)-(135,187),8,BF
370 LINE(120,28)-(135,163),7,BF
380 LINE(120,76)-(135,107),11,BF
390 FOR I=0 TO 5:PRESET(64,P(I)):PRINT #1,USING "##月##日";M
(I),D(I):NEXT:CLOSE #1
400 FOR I=0 TO 4:READ AA(I),BB(I),CC(I):PUT SPRITE I,(220,AA
(I)),CC(I),I¥2:NEXT
410 FOR I=0 TO 499:NEXT
420 FOR K=0 TO 4
430 FOR I=0 TO 10 STEP.1:J=220-7*I
440 PUT SPRITE K,(J,AA(K)+BB(K)*I),CC(K),K¥2:NEXT:NEXT
450 IF INKEY$="" THEN 450 ELSE RUN
460 I=12:IF J>365 THEN J=J-365
470 IF J<T(I)+1 THEN I=I-1:GOTO 470 ELSE DT=J-T(I):RETURN
480 DATA 0,31,59,90,120,151,181,212,243,273,304,334
490 DATA 0,24,76,108,160,182
500 DATA 00,00,00,ff,80,81,83,87,87,83,81,80,ff,00,00,00,00,
00,00,ff,01,81,c1,e1,e1,c1,81,01,ff,00,00,00
510 DATA 00,10,38,7c,7e,7f,7f,3f,3f,1f,0f,07,03,01,00,00,00,
08,1c,3e,7e,fe,fe,fc,fc,f8,f0,e0,c0,80,00,00
520 DATA 82,c2,c2,c2,a2,a2,a2,92,92,8a,8a,8a,86,86,86,82,73,
8b,8b,8b,8b,8b,8b,8b,8b,8b,8b,8b,88,88,8b,73
530 DATA 50,-4,8,50,12,8,80,-4,15,80,5,15,110,-2.4,11
```

PLAY文を使おうとすると，あのややこしいDATAを入れるのがわずらわしくて，いつもユーウツんなっちゃいます.

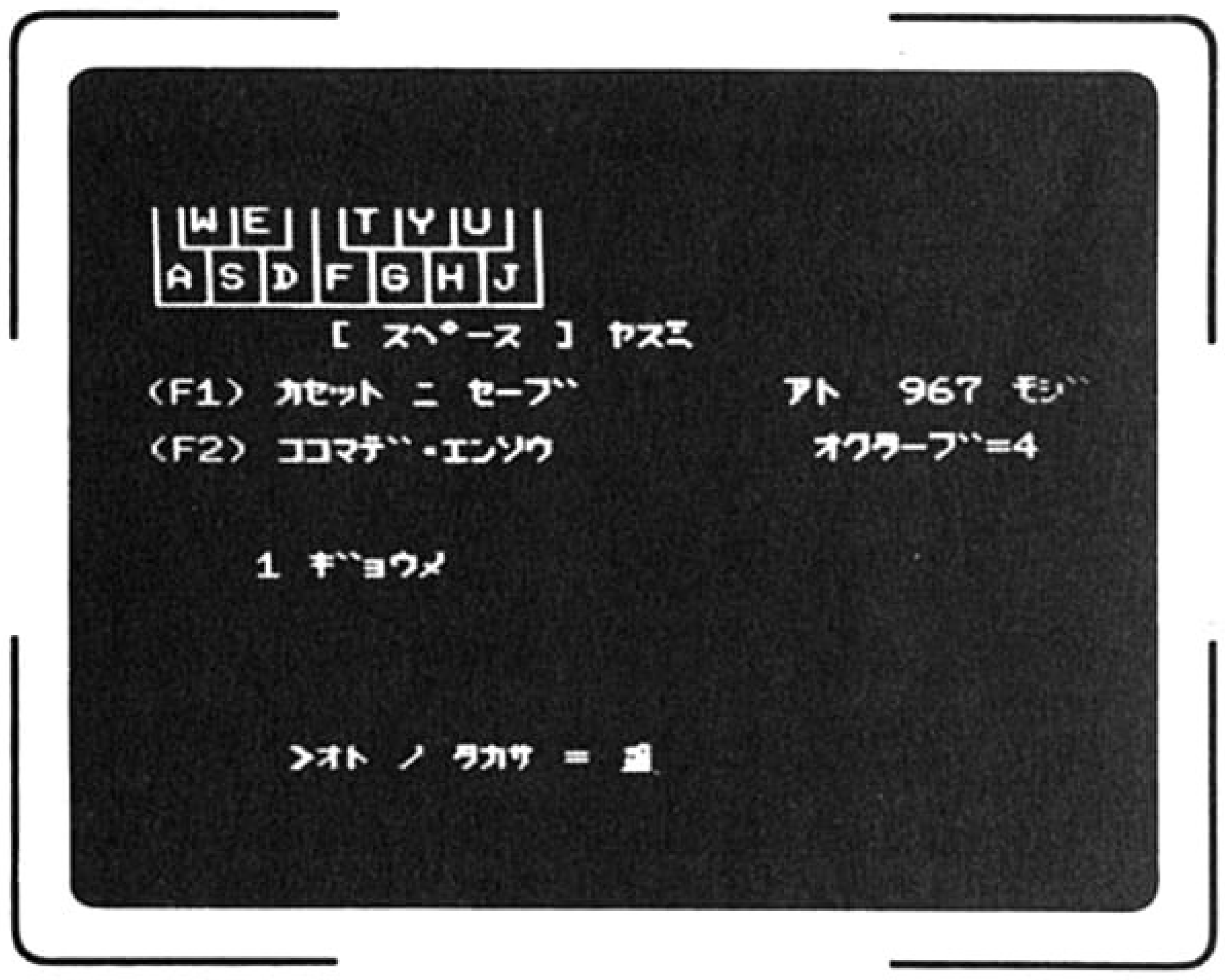
もちろんこのPLAY文にしたって，つい3年ほど前のBASICからみれば信じられないほど便利になっているわけです．前なら，楽譜をそのまま記号に変えて入力できるなんて，自分でプログラムを作らないかぎりできなかったもんね.

ぜいたくいったらきりなし，でもぜいたくは素敵.

PLAYBACK

というわけで，PLAY文の入力を少しでも簡単にしようと思ってプログラムを作ってしまいました.

PLAY文が難しいってのは，楽譜を手作業で記号に置き換えるのがめんどくさいことと，置き換わった記号がはたして本当なのかどうか，いまひとつ自信が持てないことが原因.



そこで，このプログラムでは，キーボードの一部をミュージック・キーボードに見立てて音符をインプットできるようにしてしまいました．ずいぶん使いやすくなっていると思いますよ.

RUNしたら入力，演奏，編集，保存のうちから機能を選び，あとは画面に表示されるガイドにそっていけばよいでしょう.

入力のときに使うキーはAがド（Cの音）に相当し，Sがレ，Dがミになっています．これだけで，PLAY文がどんどんできちゃうんだからうれしいもんです.



気合いを入れて打ち込むにはぴったりの，ピーター・ガブリエル「ガブリエルIII」から，“リズム・オブ・ザ・ヒート”を.

```
100 ' *** PLAY BACK ***
110 '
120 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:KEYOFF:SCREEN 0:WIDTH 40
130 MX=100:DIM D$(MX),O(MX),KY$(13)
140 G$=CHR$(1)+CHR$(2):KEY 1,CHR$(1):KEY 2,CHR$(2)
150 FOR I=28 TO 31:G$=G$+CHR$(I):NEXT
160 G$=G$+CHR$(13)+CHR$(8)+"AWSEDFTGYHUJ "
170 IM$="0123456789."+CHR$(13):FU$(0)="":FU$(1)="."
180 FOR I=1 TO 13:READ KY$(I):NEXT:DATA C,C+,D,D+,E,F,F+,G,G
+,A,A+,B,R
190 PLAY "TV":D$(0)="T120":O1=4:O2=4:GY=1:K1=13:TE=120:CLS:L
OCATE 0,3
200 PRINT"||W|E|||T|Y|U||","|└┬┬┘|└┬┬┬┘|"
210 PRINT"|A|S|D|F|G|H|J|","└┴┴┴┴┴┴┘"
220 PRINT"          [ スペース ] ヤスミ",,,"(F1) カセット ニ セーブ",,,"(F2)
 ココマデ・エンソウ"
230 LOCATE 23,9:PRINT USING "アト #### モジ";FRE("")
240 LOCATE 24,11:PRINT USING "オクターブ=#";O2;
250 LOCATE 2,15:PRINT USING "### ギョウメ";GY
260 LOCATE 0,18:PRINT SPC(40):LOCATE 0,18:PRINT D$(GY)
270 LOCATE 0,23:PRINT SPC(39):LOCATE 17,22:PRINT SPC(2);
280 LOCATE 5,22:PRINT ">オト ノ タカサ = ";KY$(K1);
290 LOCATE 17,22:K=INSTR(G$,INPUT$(1))
300 IF K=0 THEN 290 ELSE IF K>8 THEN 320
310 ON K GOSUB 340,420,440,460,470,490,500,400:GOTO 230
320 'オト
330 K1=K-8:PLAY "L8O"+STR$(O2)+KY$(K1):GOTO 270
340 'save
350 OPEN "CAS:MDATA" FOR OUTPUT AS #1
360 FOR I=MX TO 0 STEP -1:IF D$(I)<>"" THEN L=I ELSE NEXT
370 PRINT #1,"10 READ A$:IF ASC(A$)=64 THEN END ELSE PLAY A$
:GOTO 10"
380 FOR I=0 TO L:PRINT #1,MID$(STR$(I*10+1000),2)+" DATA "+D
$(I):NEXT
390 PRINT #1,MID$(STR$(I*10+1000),2)+" DATA @":CLOSE:END
400 'ウチナオシ
410 D$(GY)="":O(GY)=0:RETURN
420 'ココマデ・エンソウ
430 FOR I=0 TO GY:PLAY D$(I):NEXT:RETURN
440 'オクターブ
450 IF O2<8 THEN O2=O2+1:RETURN ELSE RETURN
460 IF O2>1 THEN O2=O2-1:RETURN ELSE RETURN
470 'ギョウ
480 IF GY>1 THEN GY=GY-1:RETURN ELSE RETURN
490 IF GY<MX THEN GY=GY+1:RETURN ELSE RETURN
500 'A-G,R
510 LOCATE 5,23:PRINT ">     ナガサ=";:L=0:F=0
520 LOCATE 16,23:PRINT USING "##!";L,FU$(F);
530 LOCATE 17,23:A=INSTR(IM$,INPUT$(1))
540 IF A=0 THEN 530 ELSE IF A=11 THEN F=1-F:GOTO 520
550 IF A<12 THEN L=(L*10+A-1) MOD 100:GOTO 520
560 IF L=0 THEN RETURN ELSE IF L>64 THEN 530
570 IF O(GY)=O2 THEN 590 ELSE O(GY)=O2
580 D$(GY)=D$(GY)+"O"+MID$(STR$(O2),2)
590 D$(GY)=D$(GY)+KY$(K1)+MID$(STR$(L),2)+FU$(F):RETURN
```

はらはら時計

なにかと便利なカップラーメンは，便利さと引き換えに気持の豊かさが不足ぎみ．そこで，こんなアンフォーマルな食事の時にはコンピュータして，足りない気分を満たしてやらなければなりません．

こういう発想は，実のところ少し淋しい．

けど，カップラーメンができるまでの何事も手につかない空白の時間の恐怖に比べたらなんだっていいや，ってわけで，わけのわからないうちに，ごく一般的な3分計，4分計，5分計がそろってしまいました．「クイックワン」のために1分計もしっかりあります．

使い方はRUNするだけ．あなたはただ漠然と画面でも見ていればよいでしょう．

さて，話はかわりますが，今やほとんどみかけない白黒テレビをゴミの日なんかに拾ってきて，ブラウン管にはカバーをかけ，白のスプレー塗装をギンギンに施します．

そして，コラムでも書いたようにビニールをぐるぐる巻にしてからMSXをつなぎ，奇異な音や，面白くもなんともない映像の出るプログラムを，無限ループにして一日中繰り返させます．

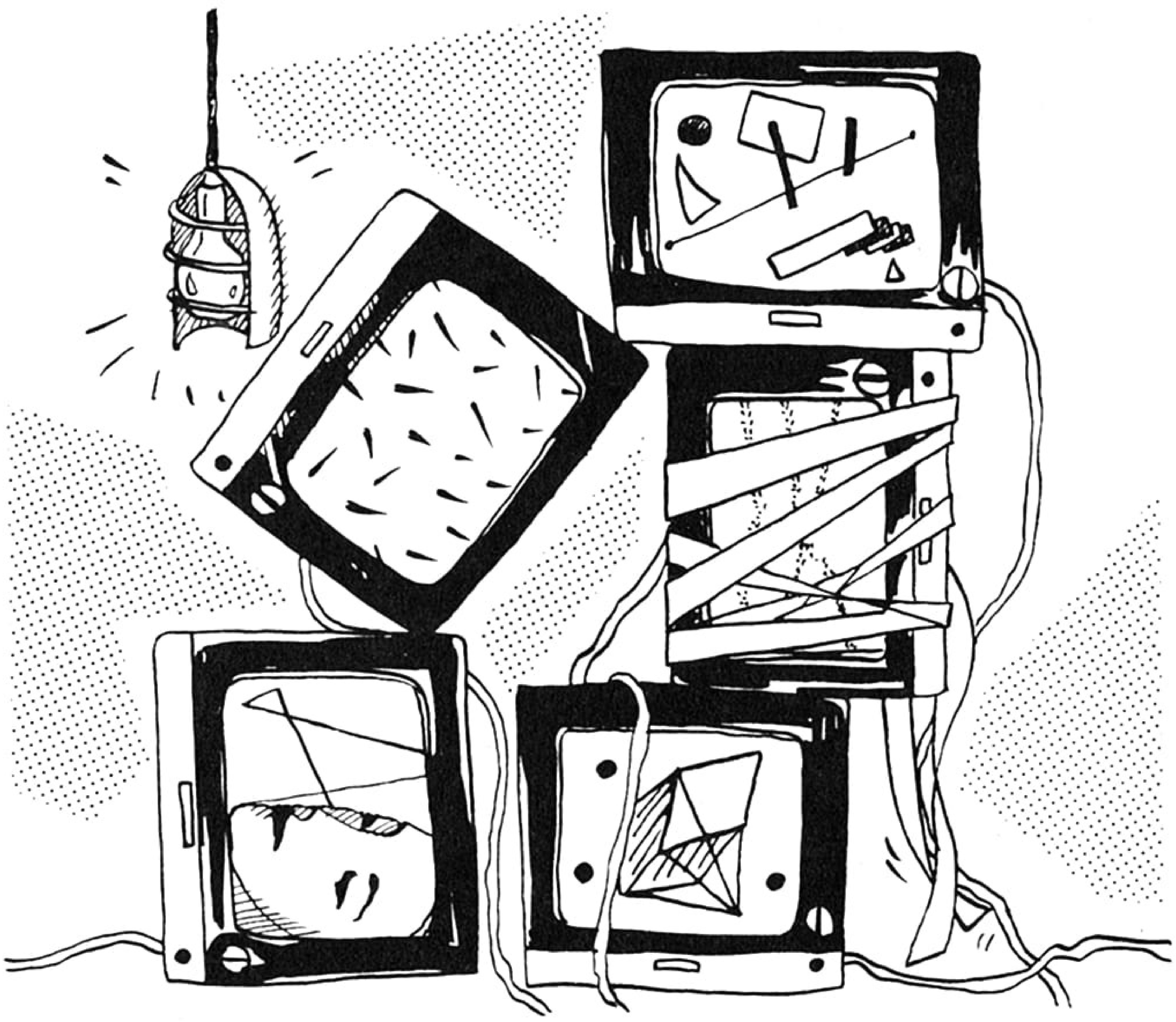
MSXの電源は入れっぱなし．そしてテレビのスイッチは，照明の一種だと考えて，気分しだいでひねります．

これであなたもニューヨークの前衛パフォーマンスに負けず劣らず，コンピュータ・パフォーマンスしちゃえるでしょう．



曲は，マンハッタン・トランスファー「EXTENSIONS」から，“バードランド”を．この曲，オリジナルはウェザーリポートの曲なんだけど，誰が聞いてもマンハッタン・トランスファーのほうがカッコいいと申します．

```
100 ' *** はらはら と゛けい ***
110 '
120 SCREEN 1,1:WIDTH 30:COLOR 1,3,3:CLS:KEY OFF
130 ON INTERVAL=60 GOSUB 260
140 PRINT "なんK はかりますか (3,4,5 それとも 1) ? ";
150 K$=INPUT$(1)
160 IF K$<"1" OR K$="2" OR K$>"5" THEN 150
170 PRINT K$:PRINT
180 TT=VAL(K$)*60:PLAY "VT128L16O5EC"
190 PRINT "[RETURN] キーを おすと スタート します。 ";
200 IF INPUT$(1)<>CHR$(13) THEN 200
210 LOCATE 13,2:PRINT "おしたので゛ スタート しました。"
220 INTERVAL ON
230 '
240 GOTO 240
250 '
260 TT=TT-1:PRINT "●";
270 IF TT=0 THEN PLAY "O6A1":END
280 IF TT<4 THEN PLAY "O5A":RETURN
290 READ M$:IF M$="@" THEN RESTORE:GOTO 290
300 PLAY M$
310 RETURN
320 '
330 DATA O6C4D4,E2,E4D4,C2,C4D4,E4D4,C2,D2,D2,D2,R2,R2,@
```



サイモン

ダンスの時間ももうすぐ終わり．「健全な精神は健全な身体に宿る」ってわけで，身体を鍛えたあとは精神を鍛えなくちゃシーソーが傾いちゃう．

だから，サイモンをやりましょう．というのが提案です．

サイモンのルールは，コンピュータが点滅させる4つの光のパネルを，その順番どおりに再現するだけ．

光のパネルには特有の音があるから，音と光を連動させて覚えられるところがミソなわけです．これは連想記憶っていう，一連の記憶を強化するために効果のある方法をゲームに応用したものなんですねー．



「では，RUN．

最初は1回点滅．光ったパネルの位置に相当するカーソルキーを押せばいいのだから，誰でもできるでしょう．

そのあとは，じわりじわりと点滅の回数が増え，光る順番も複雑になっていきます．点滅の順番どおりにカーソルを動かせないと，音で知らせるから，もういちどね．

おんなじ問題に3度答えて，3度とも間違えてしまったら，そこでおしまい．点数が出るようになっています．

思ってるほど簡単じゃありませんよ．」

```
100 ' *** ｻｲﾓﾝ ***
110 '
120 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DIM X(3),Y(3),C(3):N=RND(-TIME)
130 K$=CHR$(28)+CHR$(30)+CHR$(29)+CHR$(31):M$="EFDC"
140 SCREEN 2,3:COLOR 15,4,4:CLS
150 FOR I=0 TO 31:READ A:S$=S$+CHR$(A):NEXT
160 FOR I=0 TO 31:READ A:T$=T$+CHR$(A):NEXT
170 FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I),C(I):NEXT
180 SPRITE$(0)=S$:L=0:L$="":T=32
190 FOR I=0 TO 3:CIRCLE(X(I),Y(I)),15.5,C(I):NEXT
200 '
210 N=RND(1)*4:L$=L$+MID$(M$,N+1,1):L=L+1:F=0:R=0
220 PLAY"T=T;L16":T=T+2
230 IF PLAY(1) THEN 230
240 PUT SPRITE 0,(0,208):SPRITE$(1)=""
250 FOR I=1 TO L
260   I$=MID$(L$,I,1):N=INSTR(M$,I$)-1
270   PUT SPRITE 0,(X(N)-16,Y(N)-17),C(N),0
280   PLAY I$
290   IF PLAY(1) THEN 290
300   PUT SPRITE 0,(0,208)
310 NEXT
320 IF INKEY$<>"" THEN 320
330 '
340 FOR I=1 TO L
350   A$=INPUT$(1):K=INSTR(K$,A$):IF K=0 THEN 350
360   N$=MID$(L$,I,1)
370   IF N$=MID$(M$,K,1) THEN 420
380   F=1:I=L
390   PLAY"L4CL16","T=T;L4EL16","T=T;L4GL16":SPRITE$(1)=T$
400   FOR J=0 TO 3:PUT SPRITE J,(X(J)-16,Y(J)-17),8,1:NEXT
410   GOTO 440
420   K=K-1:PUT SPRITE 0,(X(K)-16,Y(K)-17),C(K),0
430   PLAY N$
440 NEXT
450 IF F THEN R=R+1:IF R<3 THEN F=0:GOTO 230
460 IF F THEN 510
470 IF PLAY(1) THEN 470
480 PUT SPRITE 0,(0,208)
490 FOR I=0 TO 2000:NEXT
500 GOTO 210
510 SCREEN 0:PRINT "YOUR SCORE";L*100
520 END
530 '
540 DATA 3,15,31,63,127,127,255,255
550 DATA 255,255,127,127,63,31,15,3
560 DATA 192,240,248,252,254,254,255,255
570 DATA 255,255,254,254,252,248,240,192
580 DATA 3,15,31,27,49,59,63,31
590 DATA 23,47,23,7,3,13,148,98
600 DATA 192,240,240,184,24,188,252,252
610 DATA 248,248,240,240,226,49,137,102
620 '
630 DATA 191,95,9, 127,47,7, 63,95,11, 127,143,15
```

どういうタイプのマイコン少年であれ，彼らに共通する性（さが）ともいうべき特徴があります．そこでコラムの最後には，このようなマイコン少年を好きになってしまった女の子のために，彼らとの上手な付き合い方をお教えしましょう．

COLUMN 6

マイコン少年との上手な付き合いかた

彼らは，ほとんどと言っていいくらい，自閉的なナイーブさと，妙にねじくれたプライドの高さを持っています．この2点を十分押さえて接すればまずだいじょうぶです．

たとえば，いきなり彼らが自分の世界に閉じこもり，あなたにわからないキカイの話をはじめたとしても，あなたはただ黙ってうなずいているだけでよいのです．ここでへたに質問したりすると，その10倍ぐらいの説明を聞かされることになるでしょう．また，なんとか話題を変えようとするのもいけません．こういったことに彼らはとても敏感です．

最もいけない対応は，あなたがその少年よりもマイコンに詳しく，彼の言った説明の間違いを指摘してしまうことです．この場合，彼はあなたの元から去っていってしまうだけでなく，以後，暗い人間になることでしょう．

さて，もう少し積極的な付き合い方です．彼らの多くは潜在的にロリコンでもあるので，この点を刺激するのが最良のアプローチです．大胆な行動や言動は極力押さえ，ブリッ子に徹するとよいでしょう．たとえば，いきなり腕を組んだり，手をつないで歩いたりするのはよくありません．半歩おくれぎみに，服の袖口だけをつかんでついていくのがベストです．また，彼が約束の時間におくれたとしても，おこったりせず，「ずっとずっと待ってたのに来てくれないんだもん．ユウミいっぱい心配しちゃった♡」とハートでしめくくるのが大切です．

さあ，最後の注意事項です．彼との付き合いが長くなって，それらしい雰囲気のところで，あなたがいかにもの態度をとったとき，彼が敬語を使っていたり，「あーそーですかぁー」と気のない返事をしたとしても，内心はちゃんとわかっているのです．ただ，彼らは自分からそーゆーことになってしまう勇気がないのです．あなたが，きっとだいじょうぶと自信が持てるなら，このときだけは大胆になってもいいでしょう．ご幸運を．

ASCII SOUTH BROADCASTING

P.M.11:00

Soulful Night

―DJ　D.ライフ―

あたたかい家庭のだんらんよりも，ひとりのほうが夜にふさわしいように，夜はひとりひとりの魂だけを，やさしく迎え入れてくれます．プログラムは，落ち着いて取り組めるものを中心に，音楽もそれらしくまとめました．淡々と続く手作業があなたの疲れたこころをいやしてくれるでしょう．

私は家に帰れない

早宵，帰るに帰れない一時を過ごした人も，帰るに帰りたくない一時を過ごした人も，もうそろそろ家路を急がなくては．

足どりが重いというわけではないのだが，何故か道程が遠い．右に折れては袋小路，左に折れても袋小路．

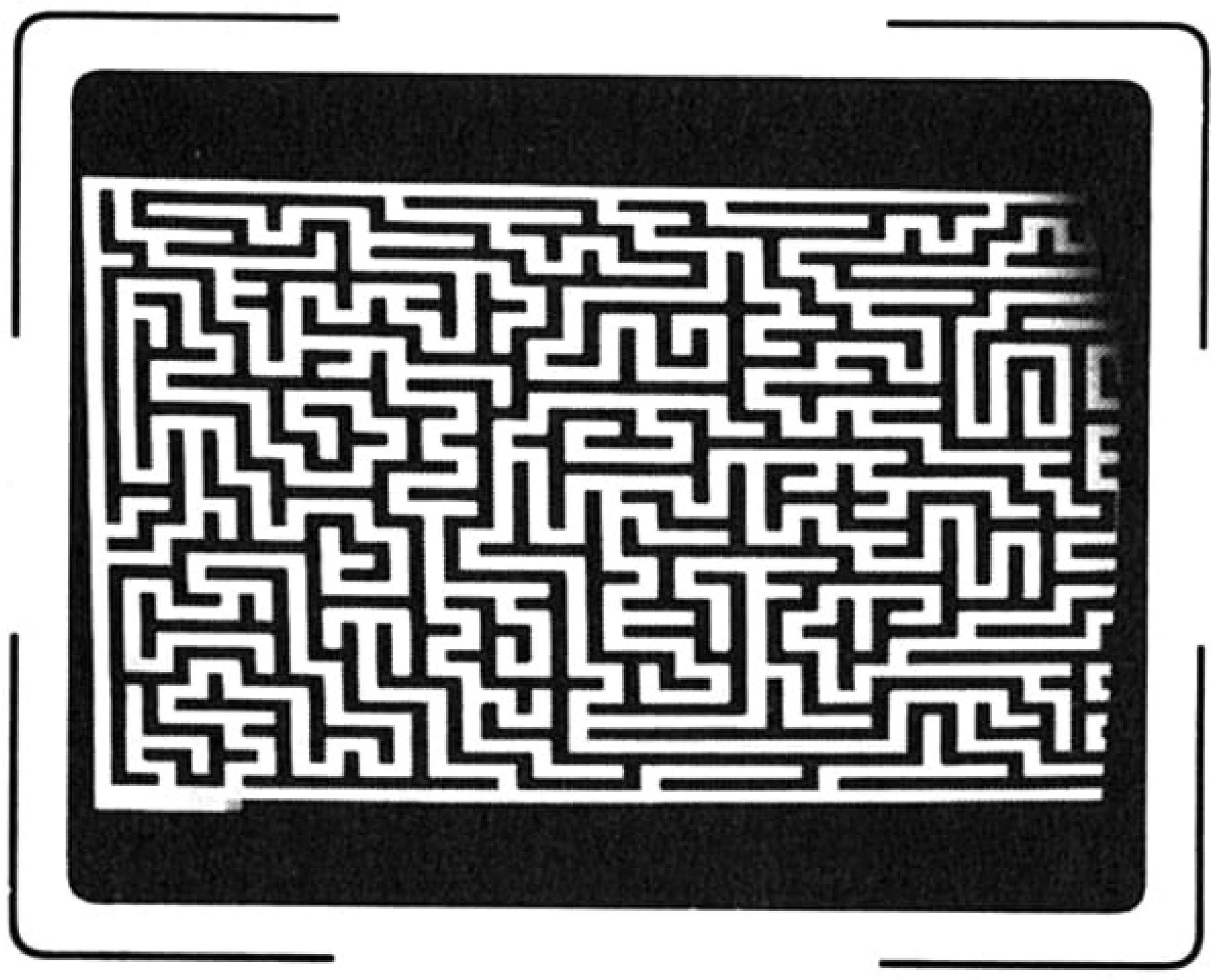
心のどこかで，なにか考えごとでもしているんだろか．気だけは焦るが，今朝来た道が見つからない．

飲みすぎたかな？　やりかけの仕事が気になるのかな？　それともさっき別れた彼女のほうへ勝手に足が向いてしまうのかな？

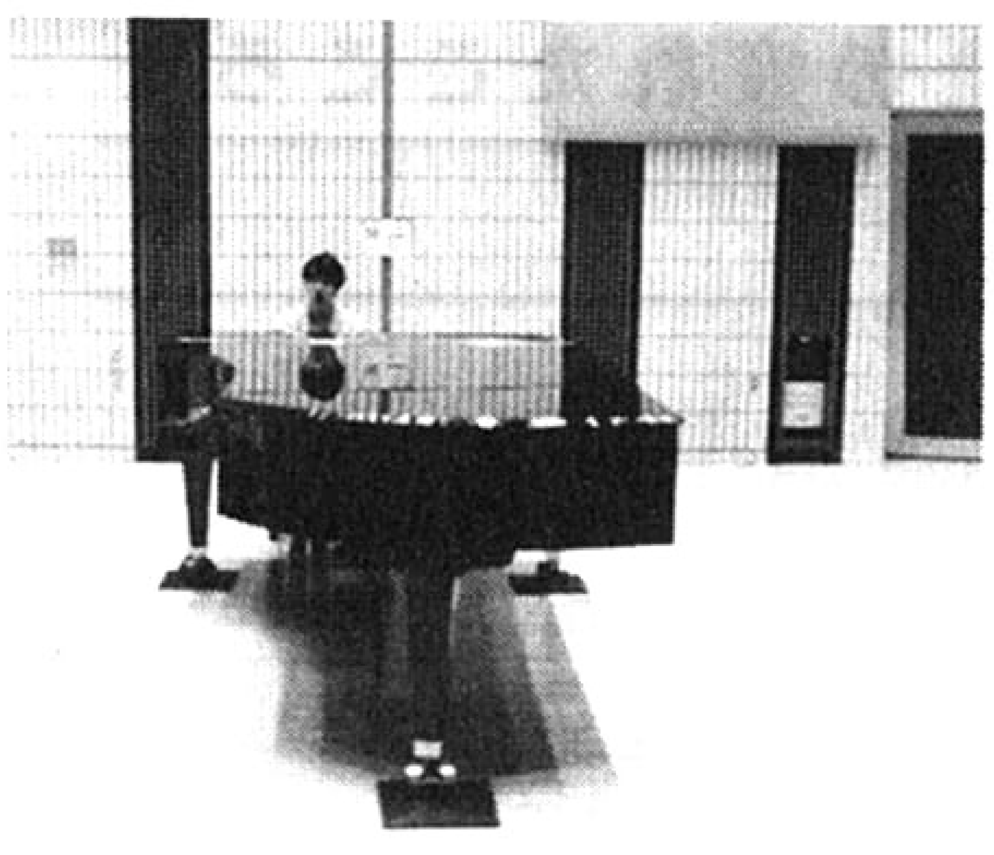
RUN させてから待つこと90秒．

目の前にあなたの帰り道が現われます．赤の点があなたですから，カーソルを使って早くお家に帰りましょう．

寄り道ばっかりしていると，オオカミが出ますよ．



「エリック・サティ」
サウンド・プロセス・デザイン WN003



ぐるぐると繰り返す道程に迷いこんでしまったときには，きっと頭の中でこんな曲がかかっているのです．エリック・サティ「GYMNOPÉDIE」．

```
100 '*** ﾜﾀｼﾊ ｲｴﾆﾊ ｶｴﾚﾅｲ ***
110 CLEAR 200,&HE2C2:DEFINT A-Z:DIM M(62,46):R=RND(-TIME)
120 FOR I=0 TO 62:M(I,0)=1:M(I,46)=1:NEXT
130 FOR I=0 TO 46:M(0,I)=1:M(62,I)=1:NEXT
140 KEYOFF:CLS:LOCATE 10,10:PRINT "MAKING MAZE !"
150 K$=CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(31)
160 ON INTERVAL=60 GOSUB 470
170 '--- MAZE MAKING ---
180 FOR N=0 TO 50
190  LOCATE 10,12:PRINTUSING"##";50-N
200  X=0:Y=0:VX=0:VY=0
210  IF RND(1)<.5 THEN 240
220  IF RND(1)<.5 THEN VY=2 ELSE Y=46:VY=-2
230  X=(INT(RND(1)*30)+1)*2:GOTO 260
240  IF RND(1)<.5 THEN VX=2 ELSE X=62:VX=-2
250  Y=(INT(RND(1)*22)+1)*2
260  IF M(X+VX,Y+VY)=0 THEN M(X+VX,Y+VY)=1:M(X+VX/2,Y+VY/2)=
1 ELSE 280
270  X=X+VX:Y=Y+VY:GOSUB 1000
280 NEXT N
290 FOR J=2 TO 60 STEP 2:FOR I=2 TO 44 STEP 2
300   X=J:Y=I:IF M(X,Y) THEN GOSUB 1000
310   LOCATE 15,12:PRINTUSING"###";30-J/2
320 NEXT I,J:M(61,46)=0:PLAY"L4G"
330 SCREEN 3,1:SPRITE$(0)="ﾀﾀ"
340 FOR I=0 TO 46:FOR J=0 TO 62
350   IF M(J,I) THEN PSET(J*4,I*4)
360 NEXT J,I
370 X=4:Y=4:T=0:PLAY"L4G":INTERVAL ON
380 IF Y>187 THEN 2000
390 IF T>300 THEN 2000
400 PUT SPRITE 0,(X,Y-1),8
410 A$=INKEY$:A=INSTR(K$,A$):IF A=0 OR A$="" THEN 410
420 ON A GOTO 430,440,450,460
430 X=X-4*(POINT(X+4,Y)=4):GOTO 380
440 X=X+4*(POINT(X-4,Y)=4):GOTO 380
450 Y=Y+4*(POINT(X,Y-4)=4):GOTO 380
460 Y=Y-4*(POINT(X,Y+4)=4):GOTO 380
470 PSET(T,190):T=T+4:PLAY"L16C":RETURN
1000 '--- LINE ??? ---
1010 F=0:ON RND(1)*4+1 GOTO 1020,1030,1040,1050
1020 F=F+1:IF M(X+2,Y)=0 THEN M(X+1,Y)=1:M(X+2,Y)=1:X=X+2:GO
TO 1010
1030 F=F+1:IF M(X-2,Y)=0 THEN M(X-1,Y)=1:M(X-2,Y)=1:X=X-2:GO
TO 1010
1040 F=F+1:IF M(X,Y+2)=0 THEN M(X,Y+1)=1:M(X,Y+2)=1:Y=Y+2:GO
TO 1010
1050 F=F+1:IF M(X,Y-2)=0 THEN M(X,Y-1)=1:M(X,Y-2)=1:Y=Y-2:GO
TO 1010
1060 IF F<4 THEN 1020 ELSE RETURN
2000 INTERVAL OFF:SCREEN 0:LOCATE 8,10
2010 IF T>300 THEN PRINT "TIME OUT !! SORRY !":GOTO 2030
2020 PRINT "CONGRATULATIONS !!"
2030 END
```

曲はトーマス・ドルビーの好きな曲にしましょう．

磁界

思わずフーッというタメ息が……

やっとわが家に辿り着いたのはいいが，デスクの上のカセットの山はなんだ！　好きな曲でも聴いて自分に返りたかったのに，目の前には名無しのカセットケースのヤマ，ヤマ，ヤマ……．

小さなハコの中には，磁性体の巻物．そのひとつひとつにボクの大事な音楽がはいっているのだが．熱いエスプレッソ・コーヒーでも飲んで，妙案をひねり出そう．

そーだッ，MSXのプログラム「磁界」があった．

まずタイトルの入力．次の“NR”はドルビーとかdbxとかのノイズリダクションの有無だから，必要ならその種類を入力する．そしてA面の1曲目から曲名を入力．さらに続けるときは“I”を押してから同様に．

1曲入れるごとにカセットラベルができあがってくのがわかるね．B面に移るときは“C”．そして“P”でカセットケースぴったりのカセットラベルをプリントアウト．

```
100 '****    ジカイ    ****
110 CLEAR1000:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
120 DEFINT A-Z:DIM T$(1),FM$(1,10),LN$(5),I(1):GOSUB3000
130 LN$(0)="  A                    B"
140 LN$(1)="┌─────────────────┐ "
150 LN$(2)="|No.  Music Name  |":I(0)=0
160 LN$(3)="├─────────────────┤":I(1)=0
170 LN$(4)="└─────────────────┘ ":SD=0
180 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 10
190   FM$(I,J)="|"+SPACE$(17)+"|"
200 NEXT J,I
210 INPUT"TITLE (30モジ) ";T$(0):IF T$(0)="" THEN 210
220 INPUT "NR. ";T$(1)
230 IF I(SD)=10THENIF SD=0 THEN BEEP:SD=1ELSE GOTO 280
240 PRINT"SIDE ";CHR$(65+SD)
250 INPUT"FILE NAME (13モジ) ";F$:IF F$="" THEN 250
260 FM$(SD,I(SD))=" "+LEFT$(F$+SPACE$(12),13)+"|"
270 FM$(SD,I(SD))="|"+RIGHT$(" "+STR$(I(SD)),2)+"."+FM$(SD,
I(SD)):I(SD)=I(SD)+1:GOSUB 1000
280 PRINT "P)rint I)nput C)hange"
290 KE=INSTR("PIC",INPUT$(1)):ON KE GOTO 2000,230,300:GOTO 2
80
300 SD=1-SD:GOTO 230
1000 '-----
1010 PRINT LN$(0),LN$(1);LN$(1),LN$(2);LN$(2),LN$(3);LN$(3)
1020 FOR I=0 TO 9:PRINT FM$(0,I);FM$(1,I):NEXT I
1030 PRINT LN$(4);LN$(4),,,LEFT$("     "+T$(0),30),,,
1040 RETURN
2000 '-----
2010 LPRINT "+";STRING$(38,"-");"+"
2020 D$=USR(" "+LN$(0)):D$=USR(" "+LN$(1)+LN$(1))
2030 D$=USR(" "+LN$(2)+LN$(2)):D$=USR(" "+LN$(3)+LN$(3))
2040 FOR I=0 TO 9:D$=USR(" "+FM$(0,I)+FM$(1,I)):NEXT
2050 D$=USR(" "+LN$(4)+LN$(4)):LPRINT STRING$(40,"_"):LPRINT
2060 LPRINT STRING$(40,"_"):LPRINT
2070 D$=USR(LEFT$("      "+T$(0),35))
2080 LPRINT STRING$(40,"-"):LPRINT:LPRINT "     NR. ";T$(1)
2090 LPRINT:LPRINT "     NR. ";T$(1)
2100 LPRINT:LPRINT "+";STRING$(38,"-");"+":END
3000 '------
3010 FOR I=&HD000 TO &HD09A
3020   READ D$:POKE I,VAL("&h"+D$)
3030 NEXT:DEF USR=&HD000:RETURN
3040 DATA 3a,64,f8,47,3a,16,f4,4f,c5,af,32,64,f8,3c,32,16
3050 DATA f4,2a,f8,f7,46,23,5e,23,56,1a,fe,01,28,2c,fe,80
3060 DATA 38,14,fe,86,38,2c,fe,a0,38,35,fe,e0,38,08,fe,fe
3070 DATA 38,30,28,02,3e,87,df,13,10,df,3e,0d,df,3e,0a,df
3080 DATA c1,79,32,16,f4,78,32,64,f8,c9,05,28,f3,13,1a,d6
3090 DATA 40,21,d6,60,21,75,d0,85,6f,30,01,24,7e,18,d7,f6
3100 DATA 20,21,e6,df,4f,3e,1b,df,3e,26,df,79,df,3e,1b,df
3110 DATA 3e,24,df,18,c2,20,f3,20,20,20,20,20,f4,f2,f1,f5
3120 DATA f6,f7,20,20,20,20,90,91,92,93,8f,96,95,98,99,9a
3130 DATA 9b,f0,20,20,20,e8,e9,eb,ea,ed,ec
```

ROUGH TRADE RTL-2

夜のボクはもうひとりのボク．昼とは違った顔を持つ．

ひっそり狂気で，こっそり愉快な自分だけの世界……

誰もがみんな寝静まったこの夜半，キャバレーボルテール「Voice of America」聴きながら，ボクは数字の暗号を操って，人をアッといわせるプログラムを作るのだ．

数字の呪文を操る魔術師，それがボクの正体さ！

キャバレー・ボルテール
「Voice of America」
Rough Trade RTL-2





マシン語モニタ

※マシン語モニタとは，MSXのメモリ内容を直接操作するもので，機械語のプログラムを作ったり，走らせたりするときなどに使います．この文章の意味がよくわからない人は，使わないほうがよいでしょう．十分わかった人は下の表を参考にして，駆使してね．

- Dxxxx, yyyy [RETURN]
  xxxx番地からyyyy番地まで，メモリの内容を16進表示する．「yyyy」は省略可．その場合xxxx番地から64バイトぶん表示．「xxxx」,「yyyy」ともに省略すると，前回に表示した次から，64バイトぶん表示する．
- Sxxxx [RETURN]
  xxxx番地から，メモリにデータを書き込む．ただし入力は1バイトずつ．ピリオドを入力すると終了する．
- Gxxxx [RETURN]
  xxxx番地のマシン語プログラムを実行する．
- R(file name) [RETURN]
  マンン語プログラムのロード
- W(file name), xxxx, yyyy [RETURN]
  xxxx番地から，yyyy番地までのマシン語プログラムをセーブする．

```
100 '*** ﾏｼﾝｺﾞ ﾓﾆﾀ ***
110 SCREEN 0:WIDTH 38:DIM AV(2)
120 DEF FNH$(V,C)=RIGHT$("000"+HEX$(V),C)
130 GOSUB 1000:IF KI$="" GOTO 130
140 GC=INSTR("dsgrwDSGRW",LEFT$(KI$,1))
150 IF GC=0 THEN PRINT "?":GOTO 130
160 IF GC>5 THEN GC=GC-5
170 KI$=MID$(KI$,2):GOSUB 1090
180 ON GC GOSUB 3000,4000,5000,6000,7000:GOTO 130
1000 '
1010 KI$="":PRINT "*";:KO$=INPUT$(1)
1020 KO$=INPUT$(1)
1030 IF KO$=CHR$(8) THEN 1090
1040 IF KO$=CHR$(13) THEN PRINT:RETURN
1050 IF KO$<" " GOTO 1020
1060 IF LEN(KI$)>35 OR KO$=CHR$(127) GOTO 1020
1070 PRINT KO$;:KI$=KI$+KO$:GOTO 1020:IF KI$="" GOTO 1020
1080 PRINT CHR$(127);:KI$=LEFT$(KI$,LEN(KI$)-1)
1090 GOTO 1020
2000 AS$=KI$:AC=0
2010 FOR AI=0 TO 2
2020  IF AS$="" THEN AI=2:GOTO 2070 ELSE AP=INSTR(AS$,",")
2030  IF AP=0 THEN AP=LEN(AS$)+1
2040  AT=VAL("&h"+RIGHT$(LEFT$(AS$,AP-1),4))
2050  IF AT<0 THEN AT=AT+65536!
2060  AV(AI)=AT:AC=AC+1:AS$=MID$(AS$,AP+1)
2070 NEXT
2080 RETURN
3000 IF AC=0 THEN DB=DE+1:DE=DB+63
3010 IF AC=1 THEN DB=AV(0):DE=DB+63
3020 IF AC>1 THEN DB=AV(0):DE=AV(1)
3030 IF DE>65536! THEN PRINT "?":RETURN
3040 FOR DI=DB TO DE STEP 8
3050  PRINT FNH$(DI,4);
3060  FOR DJ=0 TO 7
3070   PRINT " ";FNH$(PEEK(DI+DJ),2);
3080  NEXT:PRINT
3090 NEXT
3100 RETURN
4000 IF AC>0 THEN SA=AV(0)
4010 PRINT FNH$(SA,4);" ";FNH$(PEEK(SA),2);" ";
4020 SI$="":INPUT SI$
4030 IF SI$="." THEN RETURN
4040 IF SI$<>"" THEN POKE SA,VAL("&h"+RIGHT$(SI$,2))
4050 SA=SA+1:GOTO 4010
5000 IF AC=0 THEN PRINT "?":RETURN
5010 DEF USR=AV(0):GD=USR(0):RETURN
6000 IF AC=0 THEN PRINT "?":RETURN ELSE BLOAD KI$
6010 RETURN
7000 IF AC<3 THEN PRINT "?":RETURN
7010 WP=INSTR(KI$,","):BSAVE LEFT$(KI$,WP-1),AV(1),AV(2)
7020 RETURN
```

何万光年，何億光年もの先に，外へ外へと果てしなく広がる宇宙……

星空を見上げていると，わけもなく鏡の中を覗き込みたくなった．

一枚の紙を四つ折りにし，さらにそれをななめに折る．そして気の向くままにハサミを入れる．切り刻まれた紙片の上には，奇妙な紋様．

紙を広げると，ほら，そこにもやっぱり不思議な世界が……．これは，幼稚園の頃を思い出す，切り絵のプログラムです．

スペースバーを押しながらカーソルを動かすと，ハサミのように切れます．カーソルは，斜めにも動きます．

切り抜くときは，取り去りたい部分の上にカーソルを合わせ，DEL キーでOK．最後は RETURN キーで，切り絵のできあがり．

H.ロールシャッハ博士の療法

このプログラムにはもうひとつの有効な使用法があります．
友達に，このプログラムを使わせ，できた作品の感想を求めたとき……

① 「これは，人のカオだ」といった場合．
その友達は，公務員になるしかありません．

② 「これは，MSX の画面である」といった場合．
その友達は，十分ひねくれてるだけでなく，普通のマイコン少年です．

③ 「これは，IC のパターンである」といった場合．
その友達は，十分暗いでしょう．

④ 「これは，新たな未来である」といった場合．
その友達は，天才かもしれません．

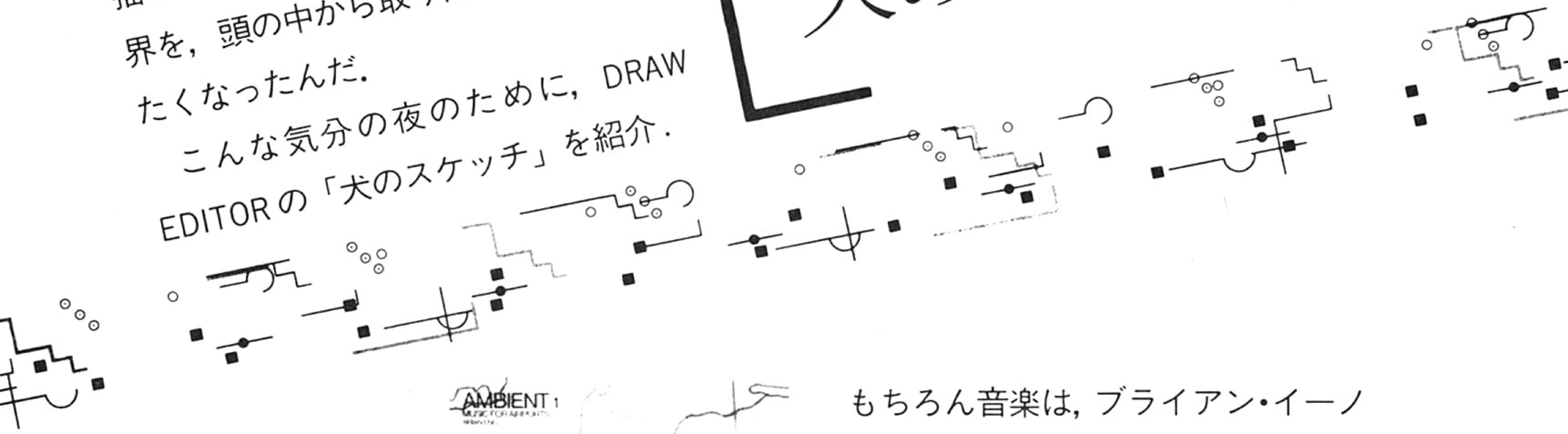
⑤ 「これは，少年サンデーである」といった場合．
その友達は，狂っています．

```
100 '*** H.ﾛｰﾙｼｬｯﾊ ﾊｶｾﾉ ﾘｮｳﾎｳ ***
110 DEFINT A-Z:COLOR 15,4,7:SCREEN 2.2
120 DIM MX(500),MY(500),MC(500)
130 SPRITE$(0)="  ﾘ  ":OPEN"GRP:"AS#1
140 DRAW"C15S4BM96,96D87R87H87"
150 PAINT(120,182),15
160 PUTSPRITE0,(X+94,Y+93),1,0
170 IF M>999 THEN 330
180 IF STRIG(0) THEN IF X<>MX(M) OR MY(M)<>Y THEN PSET(X+96,
Y+96).4:M=M+1:MX(M)=X:MY(M)=Y
190 NX=X:NY=Y:ON STICK(0) GOTO 230,240,250,260,270,280,290,3
00
200 I$=INPUT$(1):IFI$=CHR$(13)THEN370
210 IF I$=CHR$(127) THEN PAINT(96+X,96+Y),4:M=M+1:MX(M)=X:MY
(M)=Y:MC(M)=-1
220 GOTO 170
230 NY=Y-1:GOTO 310
240 NX=X+1:NY=Y-1:GOTO 310
250 NX=X+1:GOTO 310
260 NX=X+1:NY=Y+1:GOTO 310
270 NY=Y+1:GOTO 310
280 NX=X-1:NY=Y+1:GOTO 310
290 NX=X-1:GOTO 310
300 NX=X-1:NY=Y-1
310 IFNX<0ORNX>87ORNY>87ORNY<NXTHEN160
320 X=NX:Y=NY:GOTO 160
330 PRESET(40,184):COLOR 15
340 PRINT#1,"HIT RETURN KEY"
350 IF INPUT$(1)<>CHR$(13) THEN 350
360 LINE(40,184)-(151,191),4,BF
370 PUTSPRITE0,(0,208)
380 LINE(8,8)-(183,183),15,BF
390 FOR I=1 TO M
400  B(0)=96+MX(I):B(1)=96+MY(I)
410  B(2)=95-MX(I):B(3)=95-MY(I)
420  IF MC(I)=0 THEN 460
430  FOR J1=0 TO 3:FOR K1=0 TO 2 STEP 2
440    PAINT(B(J1),B((J1+1)MOD2+K1)),4
450  NEXT K1:NEXT J1:GOTO 490
460  FOR J2=0 TO 3:FOR K2=0 TO 2 STEP 2
470    PSET(B(J2).B((J2+1)MOD2+K2)),4
480  NEXT K2:NEXT J2
490 NEXT I
500 IF INKEY$<>"" THEN 490
510 PRESET(40,184)
520 PRINT#1,"HIT ANY KEY"
530 A$=INPUT$(1):RUN
```

突然，無性に絵が描きたくなった．真夜中にひとり，黙々とキャンバスに向かうのも悪くはない．べつに何を描こうというでもなく，自分の抽象世界を，頭の中から取り出して並べてみたくなったんだ．

こんな気分の夜のために，DRAW EDITORの「犬のスケッチ」を紹介．

犬のスケッチ





ブライアン・イーノ
「Music for Airports」
ポリドール MPF1229

もちろん音楽は，ブライアン・イーノの有名すぎる環境音楽「Music for Airports」だろう．

いっぱいになったキャンバスの言葉は，カセットテープにしまいこんで，また始めから描いてみよう．



[J]の周りの８個のキーで，カーソル移動．
２個のキーを同時に押すことも可能．

[B]で，線を描く(ON)／線を描かない(OFF)の切り換えを行う．

[F1] —— 最後に描いた線分を消す

[F2] —— 線の色を変える

[F3] —— できたデータをカセットにSAVEする．

このデータは，DATA文のみのプログラムの形になっているので，後で使うときは，

CLOAD"DRWDATA"

として，LOADする．

```
100 '**** ｲﾇﾉ ｽｹｯﾁ ****
110 SCREEN 2,0:DEFINT A-Z:PLAY"S9M1000"
120 MX=1000:DIM A(MX):OPEN"GRP:"AS#1
130 ON KEY GOSUB 2000,1000,3000
140 FOR J=0 TO 1:FOR K=1 TO 9:READ DA$(J,K):NEXT K,J
150 DATA U,E,R,F,D,G,L,H,C,BU,BE,BR,BF,BD,BG,BL,BH,C
160 AS$=" BUIK,MNHY":SP$=CHR$(255)
170 PRESET(40,0):PRINT#1,"DRAW EDITOR"
180 PRESET(8,40):PRINT#1,"F1:DEL"
190 PRESET(8,48):PRINT#1,"F2:COLOR"
200 PRESET(8,56):PRINT#1,"F3:DATA"
210 LINE(79,39)-(241,185),15,B
220 FOR J=1 TO 7:SP$=SP$+CHR$(128+2^(7-J))
230 NEXT J:SPRITE$(0)=SP$:BA=9:I=1:BF=0:A(1)=9015
240 PUTSPRITE 0,(80,40),1,0
250 FOR J=1TO3:KEY(J)ON:NEXT
260 '----- MAIN -----
270 A=INSTR(AS$,INKEY$)-1
280 IF A<1 THEN 270 ELSE A=A-1
290 IF A=0 THEN FB=1-FB:BA=A:GOTO 270
300 IF A=BA THEN 330
310 ST=0:I=I+1:BA=A
320 IF I=MX THEN IF PLAY(0) THEN 320 ELSE PLAY"E16":GOTO 320
330 ST=ST+1:A(I)=ST+A*1000+FB*10000
340 E$=DA$(FB,A)+"1":DRAW"XE$;"
350 PUT SPRITE0,STEP(0,0),1,0:GOTO 270
1000 '--- CHANGE COLOR ---
1010 FOR J=1TO3:KEY(J)OFF:NEXT
1020 C=(C+1)MOD16:COLORC,4,C
1030 I=I+1 :BA=9:ST=0:A(I)=FB*10000+9000+C
1040 FOR J=1TO3:KEY(J)ON:NEXT
1050 RETURN
2000 '--- DELETE ONE ---
2010 FOR J=1 TO 3:KEY(J)OFF:NEXT
2020 A(I)=0:IFI>0 THEN I=I-1
2030 LINE (80,40)-(240,184),4,BF
2040 PSET(80,40):IF A(1)=0 THEN 2080
2050 FOR J=1 TO I:D=A(J)
2060  D$=DA$(D¥10000,(D¥1000)MOD10)+STR$(D MOD 1000)
2070 DRAW"XD$;":NEXT J
2080 PUT SPRITE0,STEP(0,0),1,0:FOR J=1 TO 3:KEY(J)ON:NEXT
2090 RETURN
3000 '--- MAKE DATA ---
3010 COLOR 15,4,7:CLOSE:OPEN"CAS:DRWDATA"FOR OUTPUT AS#1
3020 FOR J=1 TO 3:KEY(J)OFF:NEXT
3030 FOR J=0 TO MX/10:PRINT#1,10000+J;"DATA ";
3040  FOR K=1 TO 10
3050   D=A(J*8+K):IF D=0 THEN PRINT#1,:END
3060   D$=DA$(D¥10000,(D¥1000)MOD10)
3070   PRINT#1,D$+MID$(STR$(D MOD 1000),2);
3080 NEXT K:PRINT#1,:NEXT J:END
```

宇宙のどこにも時間の始まりが無かったように，時間には終わりも無い．
ただあるのは人が定めたピリオドだけ．
眠りの中で人はあらゆる束縛から解き放たれ，自由奔放にふるまう．
ものさしの上では睡眠というほんのひとにぎりの時間．
しかし，深い眠りの中では
過去，現在，未来，
すべての時間が融合して，
混然とした永遠をなす．

深夜工場

さあ，きょうのDJはこれですべておしまいです．

プログラムは，眠りに落ちようとするあなたの横で，果てることなく続くプログラムの饗宴のためのエンドレス・プログラム「深夜工場」です．

カセットの中に閉じ込められた数々のプログラムたちは，この夜，次々と呼び覚まされ，この世のものとは思えないほど熱い宴を繰り広げることでしょう．

最後の曲は，ふたたびめぐる明るいあすの朝にむけて，ゲルニカ「改造への躍動」から“復興の唄”を，そしてサラサーテ自演の「ツィゴイネルワイゼン」で終わりをしめくくりましょう．

サラサーテ
「ツィゴイネルワイゼン」
シネマ・プラセット P-0001





ゲルニカ
「改造への躍動」
Y・E・N YLR-20001

```
100 '*** ｼﾝﾔ ｺｳｼﾞｮｳ ***
110 CLEAR 300,&HD35F
120 SCREEN 1
130 LOCATE 4,10
140 PRINT"この MSX は もうとまらない ・・・"
150 LOCATE 0,18
160 '
170 READ A$,M$
180 IF A$="END" THEN END
190 A=VAL("&h"+A$)
200 FOR J=1 TO LEN(M$) STEP 2
210   POKE A+(J-1)/2,VAL("&H"+MID$(M$,J,2))
220 NEXT
230 GOTO 170
240 '
250 DATA D360,003A60D3EEFF3260D32007210146E5C39A623E002173D3
C33F70
260 DATA FF0C,C361D3
270 DATA END,END
```



（1） 1本のカセットテープに，MSXのプログラムをたくさんSAVEしておきます．
（2） そのテープをかけて，レコーダのPLAYボタンを押します．
（3） この「深夜工場」をRUNします．
（4） あとは，MSXが自動的にテープからプログラムをLOADし，実行するのを見て楽しんでください．ひとつのプログラムが終わると，次のプログラムは，また自動的にLOADされ，実行されます．以下ずっとそれがくりかえされます．

After the night

そーゆーわけで，もうすっかり夜も更け，ＤＪもおわりです．今日一日楽しく過ごすことができましたか．アスキー南国放送局では，あなたからのハガキを首を長くして待っています．このＤＪで紹介したプログラムで大好きなもの７つとか，とても気に入ったレコード５枚とか，そのほか意見などたくさん，お寄せ下さい．ではまた．

ASCII SOUTH BROADCASTING
ASCII南国放送局スタッフ

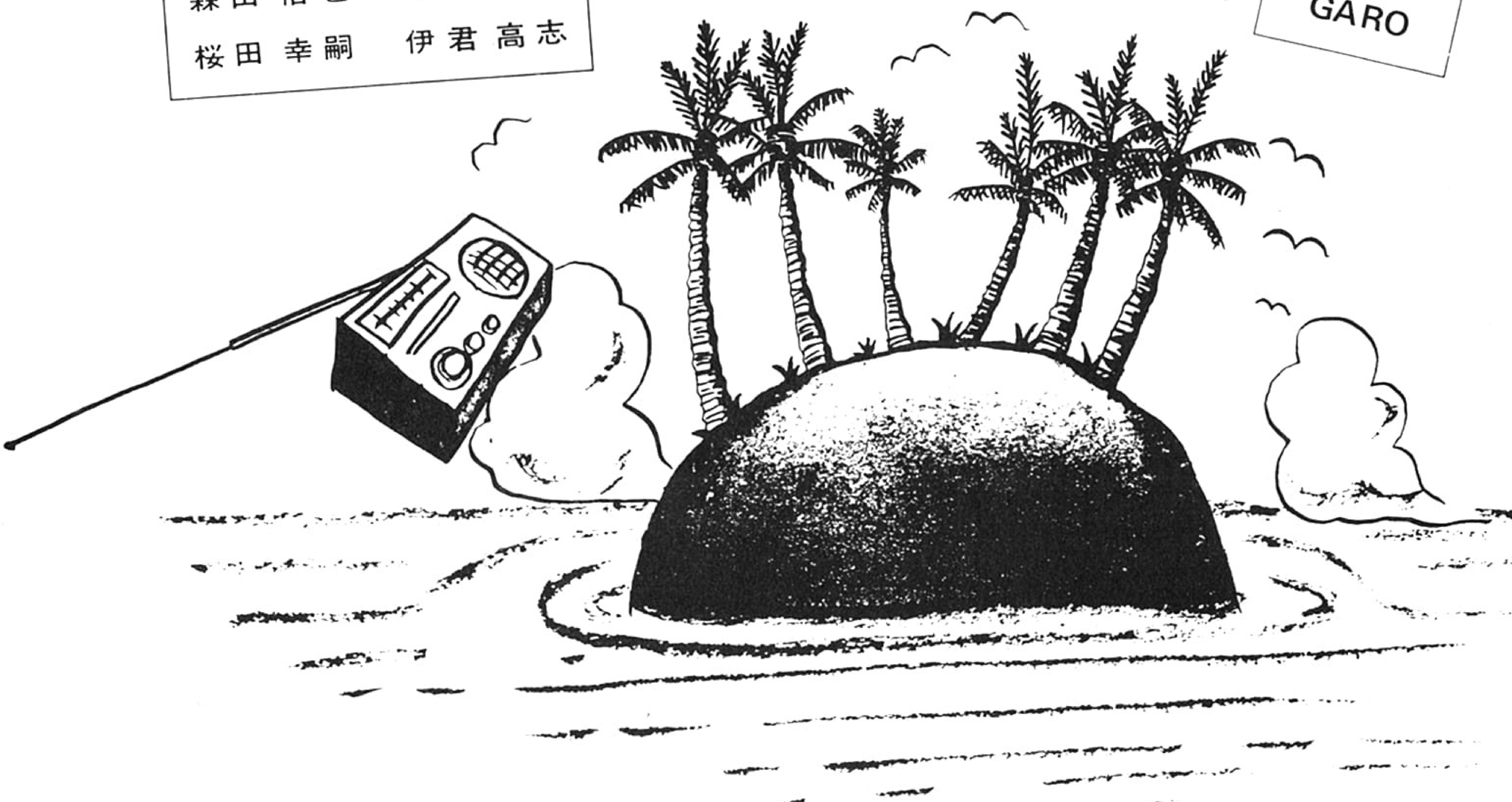
Programmer
今津英世
遠藤祥
甲斐和彦
森田信也
広瀬豊
桜田幸嗣
金光雅夫

Director
広川智仁

Producer
八木淳一

DJ
滝口彰
広川智仁
森田信也
菊地薫
桜田幸嗣
伊君高志

Special thanks
GARO



プログラムD.J.

MSXポケットバンク⑧

1984年7月5日　初版発行　定価480円

編著者　アスキー南国放送局

発行者　塚本慶一郎

発行所　株式会社アスキー

〒107 港区南青山5－11－5住友南青山ビル5F

振　替　東京4-161144

電　話　03－486－7111（代表）

編集担当　八木淳一

表紙担当　郷　啓子

印刷　図書印刷株式会社

ISBN4-87148-748-2 C0055 ¥480E

MSX POCKET BANK

音楽好き、
ゲーム好き、
アート好き。
それぞれうれしい
MSXポケットバンク。



各巻480円

①アニメC.G.に挑戦!

アニメを描きたくなった… マイコンをスケッチブックに変えると、マミがウィンクした。



川野名　勇
牧山慶士

②マイコンジュークボックス

MSXからSweet Memoriesが…最新ヒット曲をつめこんだ音楽のビックリ箱。オタマジャクシはもういらない。



森田信也
伊君高志

③BASICゲーム教室

遊んで、作って、また遊ぶ。ゲーム作りのノウハウがわかってしまう一冊。



安田吾郎

④マイコン・サウンドパック

波の音からヘリの音まで、どんな音でも思いのまま。MSXが小さなシンセサイザーに変身!



工藤賢司

⑤ゲームキャラクタ操縦法

ピンボールもアニメーションも自由自在。スプライトを使ったグラフィックス・テクニックを詳しく紹介。



横溝和宏

⑥トランプゲーム集

その時ヤツはスペードのエースを出した。オレはジョーカーで勝負。
熱くなるゲームがビッシリ。



ポケット
バンク
編集部

⑦面白パズルブック

気軽に遊んで、頭の筋肉つけちゃおう。
歯ごたえ十分のパズルゲーム・ライブラリー。



藤沢幸隆
桜田幸嗣

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビルPHONE 03(486)7111(代)　株式会社アスキー

MSX POCKET BANK

MSXポケットバンク⑧

プログラムD.J.

TIME TABLE

AM5:00 Early in the morning

AM9:00 Breakfast

AM12:00 Lunch with Light BEER

PM4:00 AFTERNOON TEA

PM7:00 Dancing on the Beach

PM11:00 Soulful Night

ISBN4-87148-748-2 C0055 ¥480E

定価480円